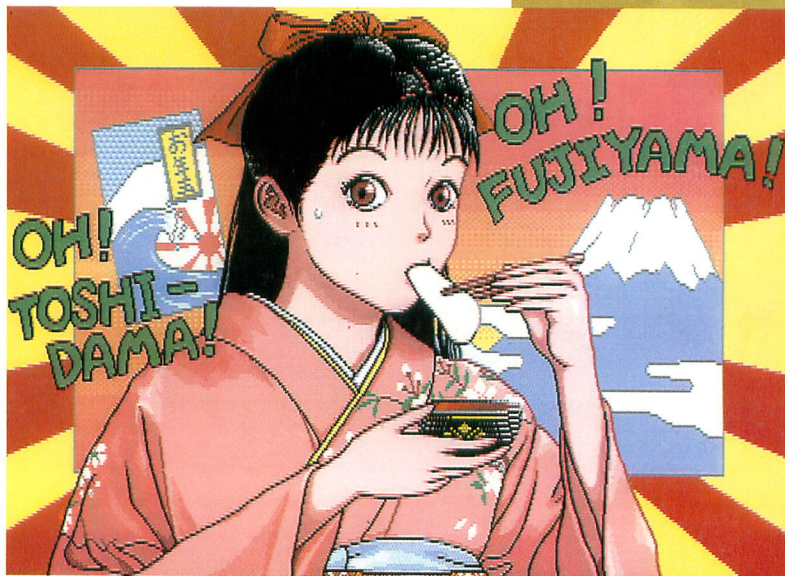
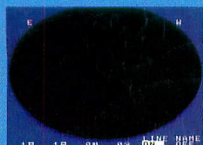
平成5年1月10日発行(毎月1回10日発行)第7巻第1号(通巻70号)昭和62年9月11日第三種郵便物認可

新年明けましておめでとう!
今年もよろしくのパワーアップ号だ!!

新連載
紙芝居&動画教室
同人地下工房

ATTACK
ザ・タワー(?)オブ・キャビン
蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史
ブライ下巻完結編
キャンペーン版大戦略II
(かすたまキット他)

メニュー画面を新しくして内容充実。
今回も圧縮して収録のため
ユーザーディスクを用意するのだ!

好評連載
internationalization(国際化)
プリメ倶楽部

㊙情報満載
〈ピンクソックスプレゼンツ全解答、8耐マルチ大阪夏の陣、大戦略IIユニットトーナメント他〉
ゲーム十字軍

特別付録
スーパー付録ディスク
●ファンダムGAMES/『大富豪』『Another Land』他全10本●FM音楽館/オリジナル『In China』、GM『スーパー魂斗羅』他全5曲●AVフォーラム/お題「私の家」●『ウォーロイド』MAPエディタ●CG/表紙CG他全6点●パソ通天国/通信ソフト『RAETERM』●『MSXView』DA「SQUARE」●MIDI演奏データ(CM-32L用)/オリジナル『君の笑顔』他全3曲●クイズ&オマケファイルほか

たんにゲームで遊ぶのも、自分でプログラムを組むのも、CGでイラストを描くのも、コンピュータ・ミュージックを楽しむのも、GUI環境でアプリケーションを操作するのも、みんなMSX1台でできる。そのすべてをフォローするディスク・マガジンがついて、たったの980円。もちろんゲームの新作情報も攻略記事もバッチリ。たくさんのパワーユーザーから寄せられる投稿作品を満載して今月も本&ディスクは満杯状態。我こそはと思うお方は、ぜひ作品を投稿すべし!

1993 JANUARY
980YEN

brother

光が、闇が、

BURAI ブライ 下巻 完結編

Riverhill Soft Inc.

数々の新システムの導入で、ビジュアル、サウンド、ゲームデザインを総合した斬新なゲームスタイル。
天界電神城のオープニングから六千年前のキプロス、そして感動のエンディングまで
全7章構成でおくるエンターテイメントRPG。

パッケージ価格 ¥8,800（税別）

好評発売中

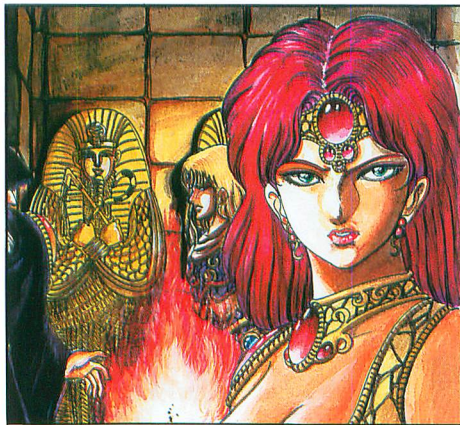
MSX2 / MSX2+ / MSX turbo R

企画/開発：株式会社リバーヒルソフト

Falcom

SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.3

Pyramid Sorcerian

1. 血ぬられた王家の秘宝
2. 魔の下僕ガッシュの陰謀
3. 心を失った姫君
4. 嘆きの神殿
5. 魔王ギルバレスの迷宮

「戦国ソーサリアン」に続く、移植シナリオ第2弾！圧倒的な手強さ、圧倒的な謎。
最も危険な冒険に、今、出発せよ…！

好評発売中

※「ピラミッドソーサリアン」をプレイするには、「ソーサリアン」（¥6,800 TAKERUで発売中）が必要です。
※「戦国ソーサリアン」（¥4,800）も好評発売中！

TAKERU価格 3,500（税込）

■対応機種：MSX2 ■企画/制作：ティールハイト

Simple ASM

Z-80エディタアセンブラ

エディタアセンブラとは

エディタアセンブラはソースプログラムを編集するエディタと、ソースプログラムをマシン語に変換するアセンブラ、さらにマシン語プログラムのためのモニタ機能を含みます。エディタはBASICのスクリーンエディタ感覚で取扱うことができます。文字列検索、文字列変換もできます。このエディタアセンブラは、オンメモリで編集から実行までできますので効率よくプログラムが開発できます。

MSX,MSX2～で、Z-80のマシン語プログラムをアセンブリ言語を使って作成できる、エディタアセンブラ「SimpieASM」。徳間書店「MSXFAN」8月号から連載記事もスタート！発売当時、39,800円の所を何と5,000円。
既にTAKERUでしか手に入りませんよ！MSXユーザーは注目！

価格¥5,000（税込）

■対応機種：MSX　MSX2/2+turbo R
■企画/開発：コーラル

ブラザー工業株式会社　〒467 名古屋市瑞穂区苗代町2番1号
TAKERU事務局 (052)824-2493
東京営業所(03)5203-7133
大阪営業所(06)252-4234

通信販売

通信販売をご希望の方は、ソフト名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上TAKERU事務局まで現金書留でお申し込み下さい
代金引換は一度、現金書留で申し込んで頂いた方に案内させて頂きます

MSX・FAN

1993 JANUARY

CONTENTS

FAN ATTACK

PROGRAM

INFORMATION

新連載

特別付録

●スペック表の見方

Mファンソフト ❶

☎03-3431-1627 ❷

1月23日発売予定 ❸

媒体	×2	❹
対応機種	MSX 2/2+	❺
VRAM	128K	❻
セーブ機能	ディスク	❼
価格	6,800円	❽
ターボRの高速モードに対応		❾

❶販売、あるいは開発ソフトハウス。❷購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。❸この本を作っている時点での予定発売時期。❹媒体と音源/ROMはROM、ディスクはディスク、♪はMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている『FMパック』も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。❺対応機種/そのソフトの仕様がMSX1で動くタイプのものはMSX MSX2/2+、MSX2はMSX2/2+、MSX2+でしか動かないものはMSX2+専用、ターボRでしか動かないものはturboRと表記されています。❻RAM、VRAMの容量/MSX1の仕様のときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降のほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。❼セーブ機能/ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。❽価格/消費税別のメーカー側の希望販売価格です。❾備考欄。

●ディスク収録マーク

このマークのついた記事は、スーパー付録ディスクに掲載のプログラムやデータなどが収録されています。

MSX・FAN 付録ディスク
→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受けつけています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしていません。また12月23日〜1月4日まで編集部は冬休みとなります。

☎ 03-3431-1627

表紙CGのことば MOCHI/ホルスタイン渡辺

着物の資料は姉あてに届いた「やまと」と「丸昌」のふりそで特集みたいなヤツです。いっしょーけんめい探してたのに、意外なほど身近にあった。おわんは学校の図書館の四季の料理みたいなヤツ。

※バックナンバーの通信販売のお問い合わせは徳間書店販売総務部(☎03-3433-6231)まで。なお、1992年1月情報号以前のMSX・FAN、スーパープロコレの1と3は完売となりました。そのほかも在庫が少なくなっていますのでお早めにお問い合わせください。また、なるべく発売期間中か、本屋さんへ発売前に予約するなどしてお買い求めになることをおすすめします。

ひとあし早く完成した98版をプレイ

© 1992 MICRO CABIN CORP.

ザ・タワー(?)オブ・キャビン
THE TOWER OF CABIN
～キャビンパニック～

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
12月11日発売予定

媒体	2DD×3 ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	5,800円
ターボRの高速モードに対応	

MSX・FAN 付録ディスク
→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

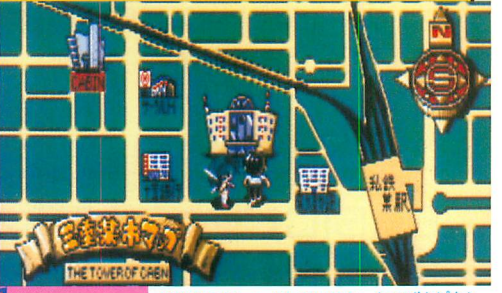
今回は98版をプレイしてみたので、オープニングのようすから、すべてのミニゲームまで一挙に公開しよう。これでミニゲームの詳細が明らかになった。

改札をぬけるとそこは某駅西口だった

98版が完成し、ようやく全体像が見えた『キャビパニ』。MSX版の発売直前ということで、今回はゲームのすべてを大々的に明かしちゃおう。

まず、プレイヤーの役どころだが、ちょっとばかり設定が変わった。マイクロキャビンに遊びに行くのではなく、秘密のベールにつつまれたCABINの塔(マイクロキャビンのこと)へ潜入し、数々の謎を解き明かしていくのだ。

ゲームは某駅に着いたところから始まる。そこでピクシーが声をかけてくれるぞ。地元っ子の彼女の案内でマイクロキャビンに着くと、あの、伊藤さんが出迎えてくれるのだ。

いったいマイクロキャビンに何が起きたのだろうか？『キャビパニ』はハードボイルドなプロローグで始まるAVGとなったのだ。しかし、セーブはなんとトイレに入って！ そのへんはやっぱりおちゃらけ。

↑駅前でぼーっとしていると、とつぜんピクシーに声をかけられるのだ。何となくうれしい

おでむかえは伊藤さん

↑ようこそ！ といわんばかりに伊藤さんのお出迎え。これもゲームの画面なのだ！

↓やっと着いたCABINの塔。ここでグラフィックがガラっと変わる。

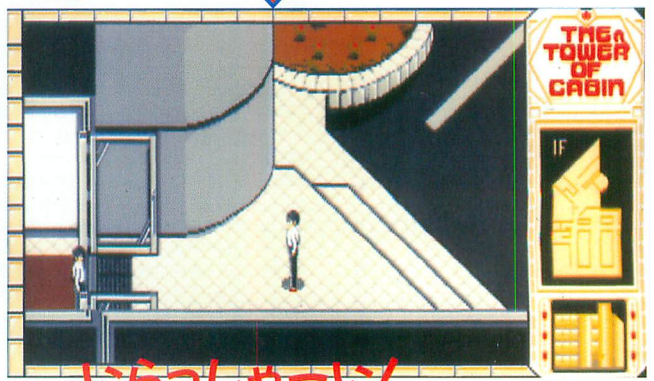
いらっしゃーい！

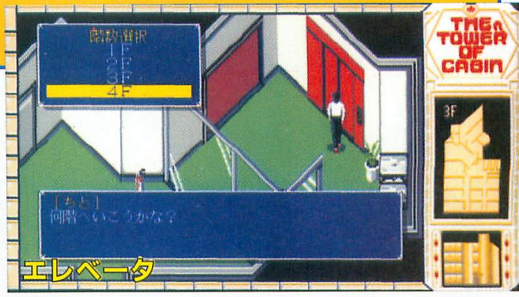
プロローグ……ある手記より

『×月×日
　三重県某市にあるCABINの塔を訪れた私は、そこでとんでもないものを目撃してしまった。そう、あの日あの時から、私の中で何かが変わり始めていた。
このようなことが現実にあっても良いのだろうか？
いったい誰があのようなことを目論んだのか――――
判らない――
　私には恐らくその答えは導き出せまい。この記録もこれが最後の1ページとなろう。
頼む。この先はキミ自身の目で確かめて欲しい。ここで何が行われようとしているのか？
ヤツらは何者なのか？
そして我々に何を伝えようとしているのか――？
　頼む。あとはキミの勇気と知恵と努力次第だ。キミの持てる限りの力で、このしろがねの塔を攻略して欲しい。頼む・・・』

～ CABINの塔調査隊隊員の手記より ～

↑緊急指令：この手記が事件のほったんだ。プレイヤーはCABINの塔に潜入し、何のたくらみがあるのかを探し出せ！ とかっこよくハードボイルドで始まるのだ

※ゲームの画面写真はとくに断りのない場合はすべてPC-98版です

まずはいろいろ歩き回ってみよう

CABINの塔の各フロアを歩き回りながら、スタッフの人たちと話してみよう。移動手段は右に示した3とおり。なかには何回か話してみないと、展開しないこともあるからね。それにしてもユニークな人が多い!

??????????? CABINの塔の各階の紹介 ???????????

1階

入口でヒデさんに会うと、まず通されるのが1階。整然としたオフィスでみんな仕事をしているぞ。話しかけると「今、忙しいから」なんていわれたり、いきなり英語で話されたり、「ガガガガ……」(コピー機に話しかけた場合)と、ワケがわからなくなったり、ようするに仕事中におじゃまするわけだから、反応だっていろいろなのだ。このなかには話すたびに違うことをいう人もいるので、そういう人はチェック。何度も話しかけてみると展開が変わるかも。

開発中のゲームらしいけど何のゲームかな?

ちなみにヒデさんとは伊藤さんのこと。何よりも「ファイヤー」が証拠だ。

奥にデンと構えていらっしゃるのが田中部長。しかし強力な結界があるために奥まで入れない

2階

2階から上のフロアは開発室。ここにはCGを見せてくれる人がいたり、マイクロキャビンの歴史を話してくれる人だっている。なかでも中津さんは『幻影都市II』のシナリオを見せてくれるぞ。でも発売日など、都合の悪いことを聞くと、テレポートして逃げてしまう。

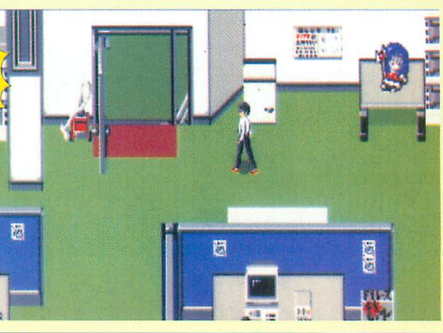
この紙くずは新聞の切れはしなのだそうだ

質問したらテレポートして逃げられちゃった。おーい

3階

いちばんお楽しみが多いのが、この3階だ。「おしゃべりフレイちゃん」や「くるせいだあ」、「燃えろ!ぶっちぎりカーレース」の3本ものミニゲームが遊べるわ、「わたしはこうしてマイクロキャビンに入った」という、就職サクセスストーリーを聞くことができるわ、CGも見せてもらえるわと盛りだくさん。また、みんながいちばんお世話になる、ユーザーサポート係もここにある。それに冷蔵庫の中を見ることだってできるし、掃除機としゃべる(!)ことまでできてしまうのだ。サービス満点だね。

ふだんみんなが関係あるセクション

この階はいちばんイベントが多いのだ。あの人形がフレイ

4階

楽器だらけで圧倒される部屋。今までのゲームの音楽は全部ここで制作されたのかもしれない。この階にいる瓜田(うりた)さんと話をすると、なつかしいゲームミュージックがいろいろ詰まったCDを聞かせてもらえるのだ(7ページに掲載のCDプレイヤー参照)。あと、右側にも部屋があるので見逃さないように。

いかにも音楽制作の部屋って感じ。すごい楽器の量

屋上

屋上はエレベータで行くことができないので階段を使おう。スタッフの新田さんがいるぞ。クラリネットの練習をしていた彼は、演奏を聞くかどうかの選択をせまってくる。聞くとキミの耳はとんがってきて……。

階段を上がって出てきたところ

何をしているのかと思ったら、クラリネットの練習

CABINの塔は

➡ある人と話をすると見せてもらえるオマケCG

おしゃべりフレイちゃん

⬅ただの人形ではない。話しかけるとキミとおしゃべりしてくれるぞ

前の号で紹介した画面と少し変わった。フレイの顔に注目。この写真の人形を見たら、ぜひ話しかけよう。

⬅しゃべりたいことをキーボードで打てばよい

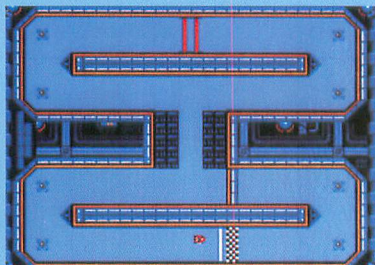
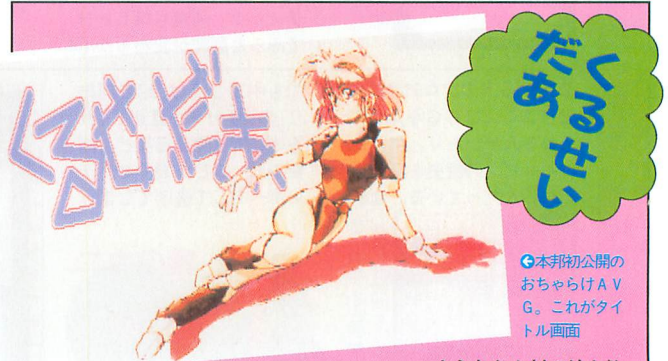
『キャビパニ』に入っているミニゲームは、なんと7種類。AVGあり、パズルあり、シューティングありと、タイプもいろいろなものがあるので、ここに紹介しよう。

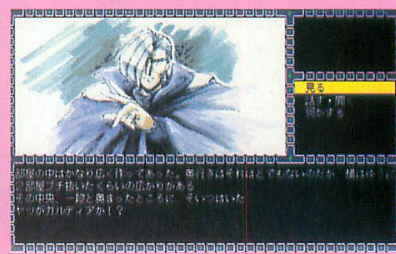
しかし、このミニゲームはいつでもどこでも自由に遊べるというわけではない。CABINの塔内にいるスタッフと話をして「いいよ」という許可を得ないと、それぞれのゲームをプレイすることができないのだ。でも、『キャビパニ』本編を最後まで終わらせると、ソフト起動時にミニゲームのメニューが表示され、自由に遊べるようになる。

このなかでとくに目新しいのは「くるせいだあ」と「真GoGoピクシー」。楽しいグラフィックを見てほしい。ゲームによっては2人プレイが可能なものもあるので、独立したゲームという感覚で遊べちゃうかもね。

じつをいうと、スタッフの人たちと話をすることによって楽しめるのは、ゲームだけではないのだ。たとえば、このページの左右を飾っているCG。いうなればオマケ的なものではあるが、これも話をしたことによって見せてもらえるようになる。また、『幻影都市II』のシナリオを見せてくれる中津さんのように、おもしろい話をドップリとしてくれる人もいるぞ。

1人プレイだけではなく、2人プレイの対戦もできる。5種類のコースのグラフィックはとてもキレイだ。慣性がつくようなので、運転にはちょっと慣れがいるかも。

⬆最初に出るタイトル画面。さあ、飛ばすぞーっ

⬆コースはいろいろ選べる。これは中レベルくらい

くるせいだあ

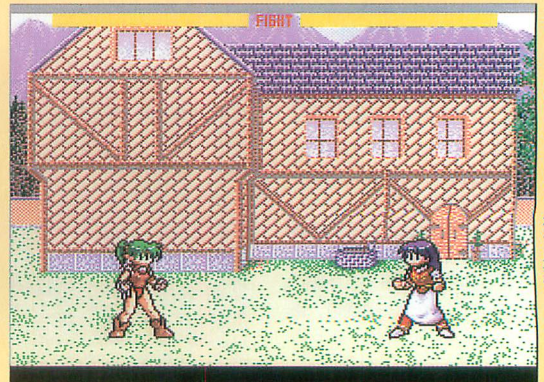
⬅本邦初公開のおちゃらけAVG。これがタイトル画面

さらわれた村の娘を救出するためにラトクが活躍するAVG。今までの『サーク』とは大違いで、キレたノリになっている。

⬆全体画面。右上がコマンド、下がテキスト表示だ

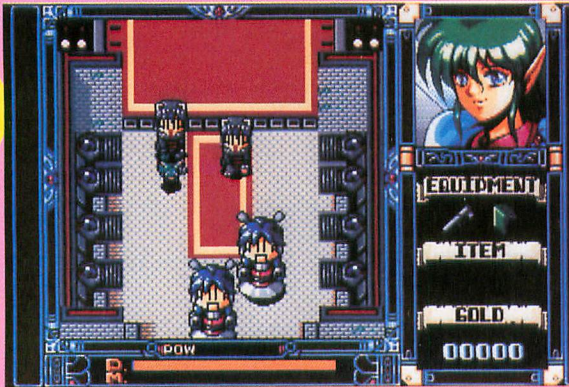
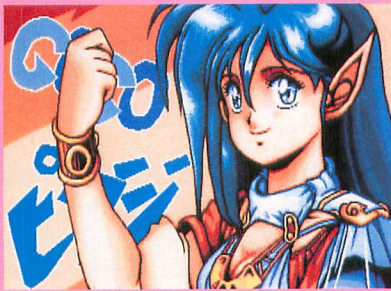
⬅ああっ……彼は美形なのに

★MSXの開発も着々と進んでいる★

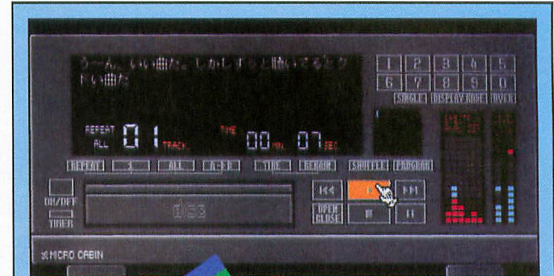
98版が発売されれば、MSX版だってもうじきだ。右の絵は現在開発途中のミニゲームの「パズル」と「ラトクはわたしのモノよ／」。とくに対戦モードがある後者は、友達とワイワイ楽しめること間違いなし。パズルは今月の付録ディスクに体験版（絵の違うアレンジバージョン）として収録しているのでひとあし早く楽しめるぞ／

⬆「とっかえジグソー」の完成図。グラフィックはもちろん、操作性もグー。むしろMSX版のほうがいいくらい

⬅こちらは「ラトクはわたしのモノよ！」の画面。まだ遊べるサンプルは届いてないが、かなり期待できそう

ゲームが盛りだくさん

真GoGoピクシー

↑この敵キャラたちが超笑える！ アクションゲームだから反射神経がすべてだぞ

↑主役のピクシーが大きく載ったタイトル画面。ミニゲームだけど、それぞれタイトル面があるのでうれしい

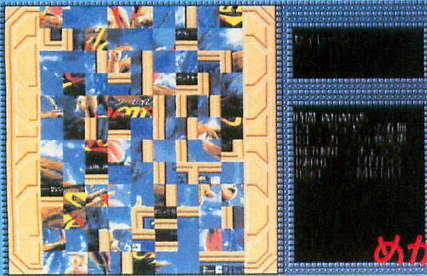
これは『FRAY』のおまけとして収録されていた「GoGoピクシー」をリメイクしたもの。縦スクロールのアクションゲームというのは変わらないが、マップや敵キャラはすべて新しく描き起こしてあり、写真のとおり、敵キャラの姿はとっても笑えるのだ。操作方法はヘルプ画面でそのつど確認できるので、けっこう便利かも。

↑6ページのものと同様に、これもオマケCGだ

CDプレイヤー

↑操作説明なんていらない、なじみやすいCDプレイヤーの画面

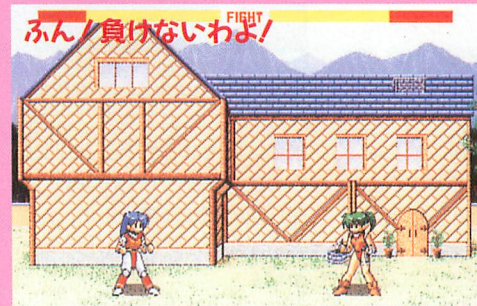
見ただけで、どう操作したらよいのかわかってしまうCDプレイヤー。マイクロキャビンのゲームミュージックをいろいろと聞くことができる。4階にあるぞ。

パズル

15パズルとジグソーパズルの2種類がある。ジグソーパズルのほうは、とっかえジグソーといって、動かしたいピースを2つ選ぶとそれぞれの場所が入れ換わるというタイプだ。

←ジグソーパズルの例。このように似かよった色が多いとけっこう大変

めがまわるー！

ラトクはわたしのモノよ！

タイトルを見ただけで吹き出してしまうアクションゲーム。おなじみのフレイとピクシーがストIIよろしく闘ってしまう。もちろん2人での対戦プレイも可能だ。

大盛況のイベント、残すは13日(日)の広島だけ！

11月14日の名古屋からスタートしたマイクロキャビンの新作ゲームイベントも、残すは12月13日の広島のみとなった。どの会場ものきなみフルハウスの大盛況で、とくに名古屋はマイクロキャビンの地元ということもあり、その盛り上がりようはそうとうなものだった。会場でのいちばん人気は、もちろん新作『キャビパニ』のお披露目。だけど、それ以上に好評なのが、マイクロキャビンのスタッフとのスキンシップだ。とくに最後の広島は、マイクロキャビン以外のソフトハウスもくるそうで、またアツ〜イ1日となりそう。

●12月13日(日)広島・COM City⇒開催時間は10:00〜17:00、問い合わせは☎082-248-4343、マイクロキャビンプログラマの永井さんも出演予定。

↑集まったみんなと「ファイヤー!!」。大阪人は元気やねぇ、ホンマ……(11月22日、大阪J＆Pテクノランドより)

↑たくさんの人が集まったイベント。会場内は熱気でアツイアツイ(11月14日、名古屋エイデンテクノより)

【イベント追加情報】93年1月のイベントも決定。1月6日(水)〜7日(木)が大阪・J&Pテクノランド(☎06-634-1211)。9日(土)〜10日(日)が名古屋・エイデンテクノ(☎052-581-1241)で、開催時間や内容についてはまだ未定。なお大阪はマイクロキャビンの永井さんが、名古屋へは新田さんと末永さんが参加するというから楽しいイベントになることまちがいなし。93年も、お正月から「ファイヤー」だ!!

FAN·ATTACK

モンゴル編をSLG経験度別に攻略！

蒼き狼と白き牝鹿
元朝秘史

元朝秘史は世界を舞台にしたスケールの大きさが魅力。とはいえ、いきなり世界を相手にするのはツライ。今回はその下準備として、シナリオ1を攻略する

光栄
☎045-561-6861

発売中

媒　体	ROM ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	内蔵SRAM/PAC
価　格	11,800円
CD付きは14,200円 ターボRの高速モードに対応	

12月10日発表予定

媒　体	2DD×3 ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	9,800円
CD付きは12,200円 ターボRの高速モードに対応	

まずはモンゴル編をクリアするのだ

シナリオ1はいわば元朝秘史の入門者用シナリオ。とはいっても、世界編との違いは文化圏の特色がないくらいでゲームシステムはそのまま。また、4本目のシナリオであるユーザーシナリオはこれをクリアしないと遊べないので、上級者といえどもかならずみんなプレイすることになるはずだ。

この元朝秘史ではモンゴル編でもテムジン以外の群雄でプレイできるようになった。無名の英雄を世界に翔びたたせるのはなかなかの快感だぞ。

ウワサのユーザーシナリオ。モンゴルにジャムカがいるのもこのシナリオならでは

でもね、もともとモンゴルの国名は偉大なる覇者テムジンの出身族名をとったものなので、もし他の部族が統一していたら国名が変わっていたんじゃないかなー。

モンゴル編は最初のプレイにちょうどよい大きさ。まずはこれでゲームに慣れよう。世界編からはじめるのは邪道だぞ

覇権を争う4英雄

たいていの人は主人公であるテムジンを選ぶことと思うが、あえて史実では敗れた他の3英雄でプレイして、果たせぬ夢を実現させるのもSLGのダイゴ味。とくに渋いジャムカあたりはおススメだぞ。

モンゴル族 テムジン

年齢22
体力15
政治C
戦闘A
指揮A
魅力A

ご存じチンギス・ハーン。映画化もされて世界中にブームを巻き起こした

ジャダラン族 ジャムカ

年齢23
体力14
政治B
戦闘B
指揮B
魅力B

テムジンの最良の盟友(アンダ)であり最大のライバル。テムジン打倒に生涯を賭した

ケレイト族 トオリル・ハーン

年齢55
体力12
政治C
戦闘C
指揮B
魅力B

テムジンの父とアンダでテムジンとは協力関係にあったが、のち争い敗死

ナイマン族 ダヤン・ハーン

年齢26
体力10
政治C
戦闘B
指揮C
魅力C

モンゴルの西に強盛を誇ったが、テムジンに攻められるとあっけなく敗れた

SLG初級者向け ダヤン・ハーンは豊富な金と兵力にモノをいわせて力押し

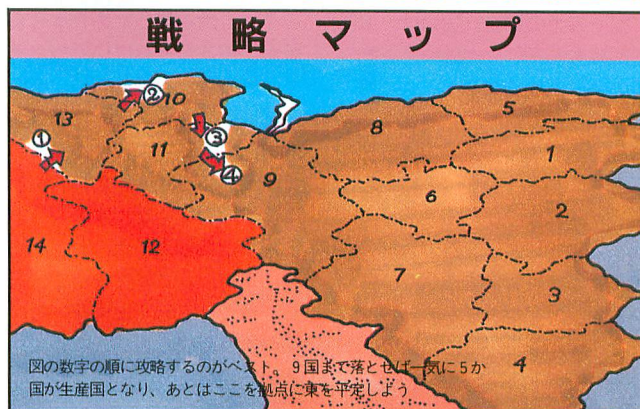
ダヤン・ハーンの強みは最初から2国持っていること。しかもどちらも国力・部隊数は十分。そして14国は商人の根拠地なので商売もしやすい。唯一の悩みは将軍がすくないことぐらい。そのため、いかに優秀な人材を手に入れるかがポイントとなる。

まずは将軍抜擢。14国に眠るタタトンガは政治力・魅力がBと使えるので、12国の政治顧問に任命しよう。その際、軍事国の指示を与えておくこと。

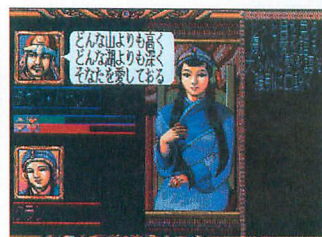
自国の軍隊を訓練したのち、全軍を挙げて13国に出撃。何も自ら出陣するまでもない。猛将ケクセウサブラクに任せれば見事に勝利を収めてくれるだろう。

14国を生産国としたら国力アップに努め、部隊を徴兵して前線に送りこもう。あとは優秀な人材を配下に加えて適材適所に活用し、こまめに属国に指示を与えてやれば、自分が動かないでも勝手に国を広げてくれる。ああ、ラクでいいなあ。

戦略マップ

図の数字の順に攻略するのがベスト。9国まで落とせば一気に5か国が生産国となり、あとはここを拠点に東を平定しよう

将軍抜擢のあと、ゴリ・スベチを本国、タタトンガを属国の政治顧問に

本当に王たる者は自分で遠征などはしない。配下に任せても楽勝なのだ

商人の根拠地という利点を生かし商売を。儲けた金で軍備を整えよう

あまった時間は血縁を得るためにオルドがよい。もはや余裕しゃくしゃく

戦略ポイント 住民配分

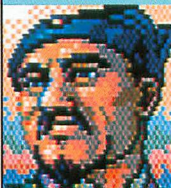
元朝秘史では、国力アップのコマンドがないため、内政はすべてこの住民配分にかかっている。

まず最も重視したいのが町造り。経済力は直接金収入に結びつくので最低40%は配分したい。

モンゴル編では農業力は上がりにくいので、農産品作りにはそれほど住民をさく必要はない。

特産品作りはモンゴル編では無視していいだろう

戦略ポイント 同盟

同時にいくつもの国を相手にすることは戦略上得策ではない。なるべく敵をすくなくしたいものだ。

そこで、相手からの同盟の申し出にはなるべく応じるようにしたい。ただ、1度結んだ同盟は破棄することができないので、のちのち足カセにならないよう、あまり長い年数の場合は注意すること。

こっちから同盟を結ぶときは使者に魅力の高い者を選びたい

シナリオ1武将データ

元朝秘史では、能力値はABCDEの5段階で表される(Aが最も高い)。ここに並べた武将たちはぜひとも配下に加えたい優秀な者ばかり。戦後処理で見つからなかった場合、忘れずに将軍抜擢をしよう

武将	国	身分	体力	政治	戦闘	指揮	魅力
ボオルチュ	1国	政治顧問	12	B	B	B	B
ジェルメ	1国	将軍	14	C	B	A	B
チラウン	1国	将軍	13	B	B	B	C
ムカリ	6国	在野	14	B	B	A	B
クイルダル	6国	在野	9	E	A	E	C
ジェベ	5国	在野	14	D	A	B	B
スブタイ	8国	在野	15	D	A	C	B
クビライ	2国	在野	13	C	A	D	B
ボロクル	9国	在野	12	B	C	B	B
耶律阿海(やりつあはい)	4国	在野	9	B	C	A	C

SLG中級者向け ジャムカなら速攻あるのみ

ジャムカの場合、国力は一流で部隊数も多い。とはいえ、配下の将軍は無能な弟が1人だけだし、子供もいない。后であるニドンは愛情薄く、オルド成功は至難のわざ。まずは人材と后を手に入れるのが急務となる。

幸いにも6国は在野の人材の宝庫。まず将軍抜擢をして、名将ムカリ・勇将クイルダル・ジュルチダイを配下に加えよう。

そして后を奪うためさっそく戦争。侵攻ルートはいくつか考えられるが、どうせなら一気に1国に攻めこみ、まだ弱いうちにテムジンを叩いてしまいたい。テムジン自身が強いためかんたんにはいかないが、すこしずつ部隊をつぶしていき、2、3回遠征を繰り返せばかならず勝てる。優秀な人材や愛情深い后が手に入り、後がラクになる。

戦略マップ

隣接国が多いので侵攻ルートを選ばないとヒドイ目に。速攻で行くなら赤の矢印、じっくり行くなら青の矢印のルートがおススメ

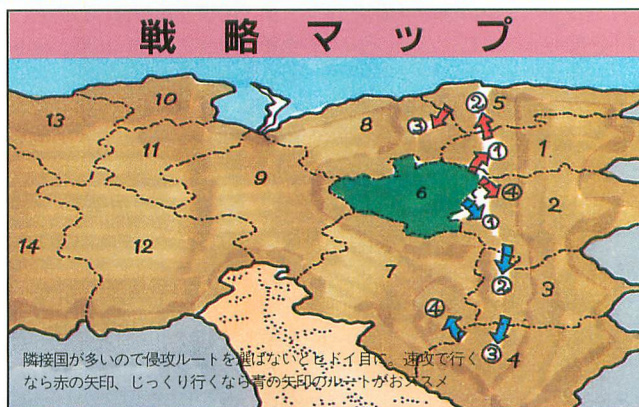
↑在野から名将ムカリを発見。さっそく政治顧問に任じて働いてもらおう

↑宿敵テムジンを撃破。テムジンの勢力を吸収してしまえば、もはや怖いものはない

戦略ポイント 軍備

軍備といっても、ただ部隊数が多ければいいというものじゃない。重要なのは部隊の種類。モンゴル編では他の弱い部隊は無視して蒙古騎兵だけを徴兵しよう。戦闘および部隊維持にも金がかかるので少数精鋭でいきたい。

また、訓練度は機動力、武装度は遠距離攻撃に影響するので、遠征前にできるかぎりアップを。

↑モンゴル編では最強の蒙古騎兵だけをそろえよう。ムダな部隊は一切いらない

戦略ポイント 戦争

戦争の際は敵の第1軍団だけを狙うのがセオリー。他の軍団に当たらないように進軍ルートをうまく考えよう。とくに伏兵には絶対ぶつかってはダメ。全部隊が混乱して一方的に叩かれてしまうぞ。

戦闘時のポイントは、各部隊の減った兵力はその部隊が全滅さえしていなければ、戦争が終わってメインマップに戻ると完全に復活すること。よって自分の部隊は何があっても生き残るようにしなければならない。たとえ兵力1まで減ったとしても全滅さえしなければ被害0と同じなのだ。逆にいえば、敵の部隊は1つ1つ確実につぶしていく必要がある。たとえ1度の遠征で勝てなくてもつぎに戦うときにはかなり有利になるぞ。

↑伏兵に会うと全部隊が混乱してしまい、自然に回復するまで反撃すらできない

シナリオ1后一覧表

天下を得るためには血縁の力が必須。そしてその血縁を産み出すために愛情深い后が重要となってくる。ここではモンゴル編のすべての后について攻略のしやすさ(難易度)と特出している性格を載せておいた

1国 ボルテ 難易度1 利発	2国 イェスイ 難易度1 見識	2国 イェスゲン 難易度1 利発	3国 カルチュ 難易度2 見識	4国 タマチャ 難易度3 気丈	5国 カダアン 難易度1 利発	6国 ニドン 難易度2 気丈
7国 アラン 難易度1 利発	8国 クラン 難易度1 気丈	9国 ゴリジン 難易度2 魅力	10国 ボトクイ 難易度2 見識	11国 ソチ 難易度2 利発	13国 ラッチ 難易度1 ――	14国 ムアルン 難易度2 気丈

SLG上級者向け テムジンは兵力の増強が急務

のちにはモンゴルの覇者となるテムジンもこの当時はまだ弱小勢力でしかない。下の地域データを見てもらえばわかるが、周辺の国に比べて国力も低ければ、部隊数もすくない。ただ血縁および将軍には恵まれているので、人の和を利して史実どおり統一をめざそう。

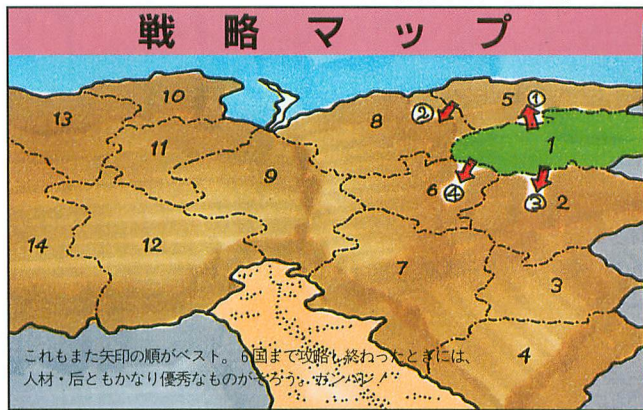
まずは徴兵して部隊数を増やすことが急務だが、全然金が足りない。かといってたまるまで悠長に待っていたら敵に攻めこまれてジ・エンド。

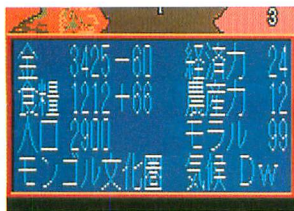
そこで起死回生の策として略奪をするのだ。敵国に自ら遠征して(1部隊だけで十分)、城や街で補給コマンドを行うと金と食糧を奪うことができる。しかも敵の国力を落とすこともできて一石二鳥。

そうして奪った金で軍備を整え精鋭部隊を率いて再び攻めこめば、戦闘力Aをほこるテムジンのこと、草原を薙ぐごとく敵を平らげることができるだろう。

ただし、略奪を行った国はモラルが著しく下がっているので、攻め取ったあとは施しをしないと内乱が起こってヒドイ目にあうぞ。

また、序盤を乗り切るのに時間がかかると、ただでさえ強い西のダヤン・ハーンがかなり強大になって手がつけられなくなる。迅速なプレイを心がけよう。

また、「四駿四狗」と呼ばれる史実においてテムジンの覇業に大きく貢献した8人の名将・勇将(9ページの表のうち、クイルダル・耶律阿海をのぞく8人)をぜひとも配下に加えてから世界編にのぞみたい。人材を得るものが勝利をつかむのだ。

まずは住民配分を変更して少しでも速く国力が上がるようにする

さっそく敵国に攻めこみ、1に略奪、2に略奪、3、4がなくて5に略奪

すると大量の金と兵糧が手に入り、狂喜乱舞。これで部隊を徴兵しよう

国力が劣る最初のうちは同盟を結んで、なるべく敵の脅威を減らそう

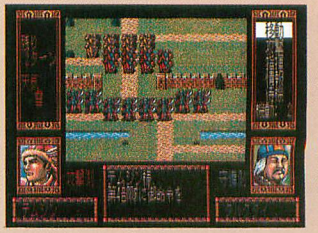
戦略マップ

これもまた矢印の順がベスト。6国まで攻略し終わったときには、人材・后ともかなり優秀なものがそろう。ガンバレ！

戦略ポイント 城攻め

城にこもる敵は城壁のおかげで防御力が高く、倒すのが一苦労。だが、遠距離攻撃のできる部隊であればラクに勝てる。

敵は城壁のそばまで進んでくると、その場でじっと待機してるのを利用して、各部隊を弓が届くギリギリの一歩手前に布陣し、自分の番になったら一歩前進して弓で攻撃し、機動力がなくなるまえに一歩だけ後退する。これを弓矢の続くかぎり繰り返し、矢が尽きたら残りターンがなくなるまでひたすら待機する。1度戦闘が終わって、再び戦闘モードに入ると、弓矢が復活しているので繰り返せば一兵も失わずに勝てる。

城攻めは攻撃と後退を繰り返す

シナリオ1地域データ

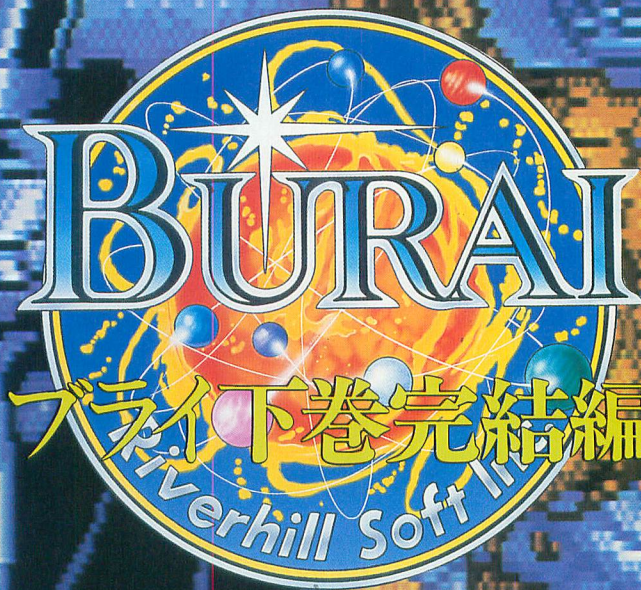
自分の手で直接的な内政が行えない元朝秘史においては早いうちに豊かな国を手に入れるのが統一への近道。経済力・農産力のほかに人口にも注目しよう。人口が多ければ相対的に収入が増え、国力のアップもはやい

No.	地域名	部族名	領主	人口	モラル	金	食糧	経済力	農産力	部隊数
1	オノン河流域	モンゴル族	テムジン	2900	99	369	1320	10	12	6
2	ケルレン河流域	タタル族	メグジンセウルト	2150	45	193	1335	15	7	8
3	興安嶺西麓	オンギラト族	デイ・セチェン	2020	58	315	1509	19	7	7
4	内モンゴル	オングット族	アラクシュ	1990	51	686	1154	18	8	8
5	ヤブロノイ山麓	タイチウト族	タルクダイ	1730	56	103	1051	10	13	7
6	ゴルゴナク河原	ジャダラン族	ジャムカ	3050	88	543	1967	26	21	8
7	トーラ河流域	ケレイト族	トオリル・ハーン	3280	57	700	1882	23	47	10
8	バイカル湖東岸	メルキト族	トクトア・ベキ	2260	44	180	1184	20	8	7
9	セレンゲ河流域	ジェルキン族	サチャ・ベキ	1900	48	237	1066	15	7	6
10	シベリア南部	トマット族	ダイドフル	2010	40	113	999	10	17	8
11	バイカル湖西岸	オイラート族	クドカ・ベキ	2220	51	237	1324	17	8	7
12	ハンガイ山麓	ナイマン族	ブイルク・ハーン	3250	53	444	2078	34	30	7
13	エニセイ河上流	キルギス族	チムスイ	3590	47	155	1574	16	9	7
14	アルタイ山麓	ナイマン族	ダヤン・ハーン	4050	45	888	2867	40	46	10

FAN ATTACK

感動のエンディングはもうすぐそこだ!

BURAI ブライ下巻完結編

Riverhill Soft Inc.

今月はいっきに「いにしえの章」までを攻略する。それにやっと物語の中心的存在ハヤテも登場するし、見逃せないね。

ブラザー工業
☎052-824-2493
●パッケージ版
発売中

媒体	2DD×8 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

要漢ROM

ザ・攻略! ハヤテ&リリアンの章

ケンカしながらも、いっしょにいるふたり♥

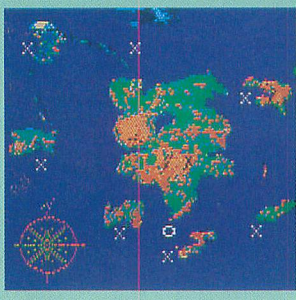
上巻でハヤテとリリアンは、なんだかんだいって結局いっしょに旅することになり、ハヤテの仲間の住む海賊のアジトに戻って暮らしていた。

ハヤテの当面の目的は海賊の頭領ジャックとの約束を果たすこと。彼は死ぬ間際に自分の娘リリアンを探し出して、彼女と結婚してほしいといい残したのだ。この約束を守るため、ハヤテはリリアンを探してキプロス中を旅することにしたのだ。

知ってのとおり、リリアンはすぐそばにいる。しかし、リリアンはハヤテに自分は「リサ」という名前だと偽っているのだ。そうとも知らないおマヌなハヤテ。ところでリリアンはというとじつはこのことを承知でハヤテについてきたのだ。父親を殺した憎きハヤテ(これはリリアンの誤解なんだけど)といっしょに旅することなんてしたくないはずなのに、上巻の最後でリリアンはハヤテに「私は初恋の人を探すし、あんたはリリアンて子を探す。同じ人探しをするならいっしょにさがしましょ?」ってことでいっしょに旅することになっちゃったんだよね。いっしょにいれば父親のかたき討ちがしやすいってことでこうしたみたいだけど、いつでもハヤテを殺せる状況なのに、やろうとしないのはどうやらリリアンがハヤテに惚れはじめたようなんだな、これが。まったく素直じゃないんだから。

さて、この2人はプラズマとムサシという仲間をつれて、ほかの海賊船の見回りにでかけることになった。海図Aをたよりに7隻の船を訪れていくんだけど、なんだか様子がヘンだぞ、ゲゲッ、どうなってんだ!

海図A

仲間の海賊船の位置を示した海図。真ん中のでっかい島がザイアス大陸。×印が海賊船の位置で◎印がハヤテたちの根城だ。

⬆うわ〜、これはどうなってるんだ! 仲間がみんなやられているじゃないか。最初に話しかけた者から操舵室のカギを見つけられる

ハヤテの仲間

⬅ハヤテの兄貴分にあたるムサシ。左目にしている眼帯がなんとも海賊らしいではないか。リリアンとハヤテの仲を心配している

➡いかにもあぶなそうな感じの漂う風貌のプラズマ。ここぞというときに、彼のバカ力はとても頼りになる。オツムのほうは……

海賊仲間を殺したヤツは何者なんだ?

仲間の海賊船を見つけて乗り込んでみると、何者かに荒らされた形跡が残っている。乗組員たちは死傷して、あちらこちらに倒れている。そのひとりを見るとカギを持っていた。これで操舵室を開けてみると、イカの化け物みたいなヤツが潜んでいた。こいつをブッ倒せ！

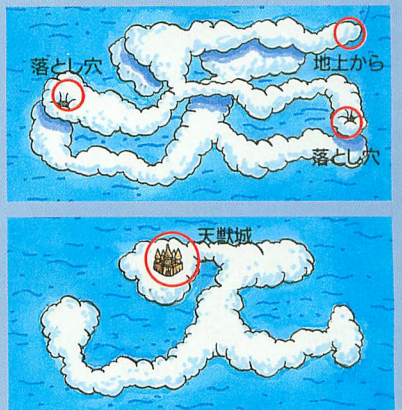
残念なことにほかのすべての船も荒らされていた。そこにいた化け物を全部倒して、アジトに戻ってみると、ここも荒らされている。いったい誰が？　まだ息のある人間から事情を聞くと何者かが彼に海図Bを渡し、ハヤテに来るようにいったのだという。どうやらそいつが親玉のようだ。アジトにいる化け物を全部倒したら、海図Bの×印の地点へ行ってみよう。ここはザイアス大陸の上のところ。凍ったギバ島を目安にしていくとわかりやすい。地図と実際の海岸線とは地形が違うので少々迷うかもしれないから、十分注意して進むように。

印の地点に着くと、船がどんどん空に舞い上がっていく。船の着いたところはハヤテが苦手な雲の上。おや？　ここは見覚えあるところのようだけど……。そうか、ここはサイモンのいたところか。おそるおそる雲の上を歩いていくと、なんともまあグロテスクな城が見えてきた。これはサイモンの城か？　しかし、気味が悪いなあ。

海図B

ナゾの男が残していった海図。この×印のところへこいということか。これは完全にハヤテたちを誘い出そうとしているな。

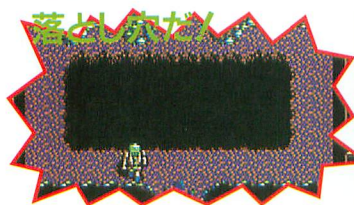
雲の上

海図Bの印の地点に到着すると、ハヤテたちの船は何かの力で上へ上へと持ち上げられて、着いたところは雲の上。ハヤテは高所恐怖症のようで、なにやら怖がっているが、端まで行っても落ちることはない。この雲は2層構造になっていて、下の雲に降りるには、上の雲の両端にある穴から飛び下りればいける。

このグロテスクな城にのりこめ！

城の中に入るとすぐにハヤテとプラズマが落とし穴に落ちてしまう。ここでリリアンが弱いとお話にならないのでレベルアップをしておくこと。ムサシと2人で上に登っていくとサイモンがいた。しかし、まったく歯が立たない。ハヤテが来るのを待つことになる。

地下に落とされたハヤテとプラズマは、その怪力で壁をぶちやぶることに成功して、見事に抜け出すことができた。回復の術が使えないので戦闘はなるべく避けること。最上階でサイモンと対決だ。が、しかし、ハヤテの力でも歯が立たない。そのとき、邪鬼丸が現れた！

天獣城

何ともグロテスクな城に入るといきなり落とし穴で手荒い歓迎をしてくれる。これがサイモンの天獣城だ。敵との遭遇頻度が高く、リリアンたちはかなり手こずることだろう。最短距離で上まで登ること。ある程度強くなっているならば、ここでレベルアップするのもいいだろう。

↑あああっ、落ちるぅ～！　ハヤテとプラズマはいきなり落とし穴にはまってしまう

これがサイモン!?

自らをサイボーグ化して生き延びてきた。その素顔はとても以前の面影はない。性格もゆがんでしまっている

邪鬼丸登場！

←↓久々の対面を果たした邪鬼丸とハヤテ。しかし、ハヤテは邪鬼丸に対する怒りが爆発してしまう

ザ・攻略！ ロマール&バージルの章

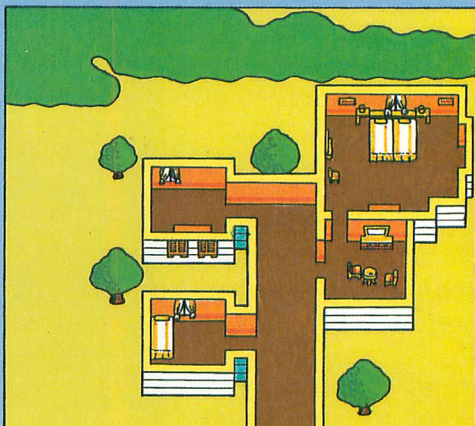
平穏すぎる生活に退屈してしまうロマール

ベルンバ島にある自分の屋敷に戻ってきて平穏に暮らしているロマール。婚約者のシャロン、弟のピエール、そして忠実に仕えてくれる執事や女中頭に囲まれて、何不自由のない生活。しかし、ロマールにとってこのあまりにも平穏な生活は、退屈以外の何物でもなかった。

そんなある日、従兄アルベルトから、ギバ島で自分の店を出したという手紙が届いた。退屈で外に出たくてウズウズしていたロマールにとって、これならシャロンたちに心配をかけずに外へ出られる、そう考えた。その気持ちを察したシャロンも許しをくれる。家の者にあいさつを済ませ、いざ出発！　途中で影の旅団のバージルが現れ、いっしょにギバ島へ行く。

アルベルトの店に着くと意外な人物に出会った。彼の名前はソフィ。しかし、店のなかに飾ってあった鎧(よろい)と紋章からキプロス王家の三銃士、ダニエルだとわかった。記憶がなくなっているため自分が誰か、わからなかったのだ。ロマールは彼をつれて屋敷にもどることにした。

ロマールの屋敷

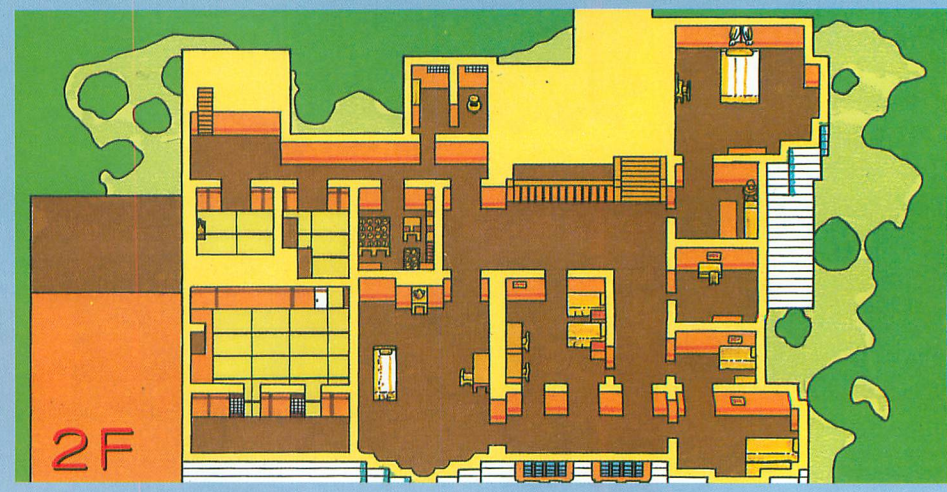
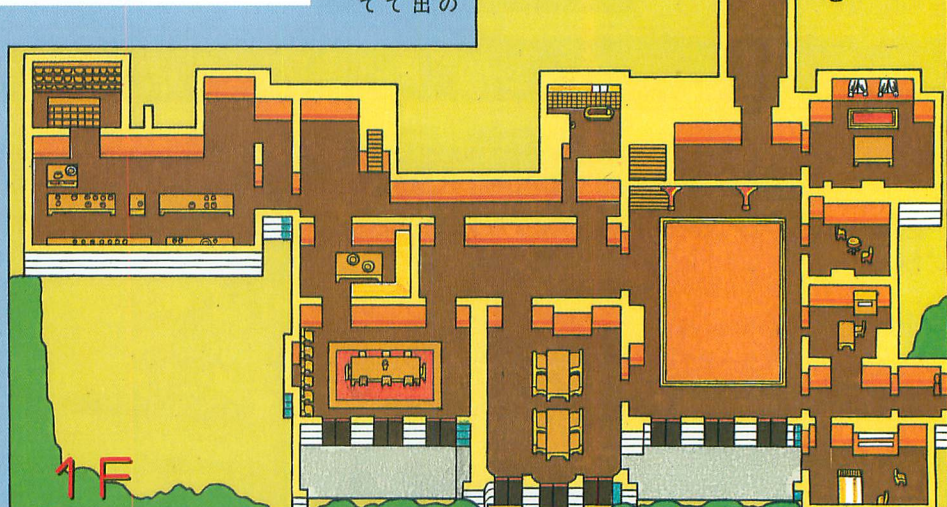
1Fはリビングや食堂、ピエールの部屋や執事の部屋などがある。従兄のアルベルトのところへ出発するときに、屋敷中をあいさつまわりしなくてはならず、これが結構めんどくさい。これを見て1度行ったところをチェックしておこう。

アルベルトの店で

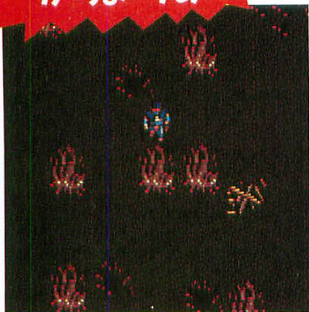
カウンターの奥に飾られている鎧は、まぎれもなくキプロス王家の三銃士ダニエルのもの。ソフィという名前はうわごとでいっていた光の御子をたくされたロバの名前からついた。

←記憶をなくして倒れていたところをアルベルトが助けたのだった

マントスと対決！

上巻にも登場したマントス。今回は戦わずしてやりすごすことはできないようだ。マントスと戦うのはソフィことダニエル。負けないようにしっかりとレベルアップをしておくように。

←彼の正体を知ったとき、ソフィはダニエルとしての記憶を取り戻す

なんてこった！屋敷が燃えているぞ!!

がちょーん！

↑なんてこった！　ちょっと出かけているすきにこんなことになってしまうなんて

ベルンバ島に着いて帰り道に屋敷のほうをみると、どうも様子がヘンだ。なんと屋敷が燃えているではないか！　屋敷に着くと誰の姿も見えない。シャロンやピエール、ほかのみんなはどうしたのだろうか？　家中を探し回るロマール。いっこうに見つからないので、ダニエルとふたてに分かれて探すことにした。ダニエルが庭にあいている穴をのぞき込むと、そこからなんとマントスが現れた。ここでダニエルとマントスの一騎討ちが繰り広げられる。上巻でかんたんに八玉の神器を渡してくれたそのわけは、マントスの正体を知れば明らかになる！

一方、ロマールたちは屋敷を焼き払った犯人、火獣将ガスロと出会う。シャロンやピエールをどこへやったんだ。そんなことを問い詰める間もなく、ロマールとバージルはガスロによって6000年前のキプロスに飛ばされてしまうのだった。

WANTED!!

ガスロ

←屋敷に火をつけた犯人が初登場のガスロ。何の目的でこんなことを。すべては最後にわ

ここはどこ？なんだか見たことあるような……

ここはいったいどこなんだ。同じキプロスとはいっても6000年も前では見当もつかない。まわりを見ると女の子が倒れているではないか。意識がもうろうとした子を助けてつれていくと、さらに先にもうひとり女の子が倒れている。今度は意識を取り戻してくれた。ここで助けた女の子がラーフとテリスだ。

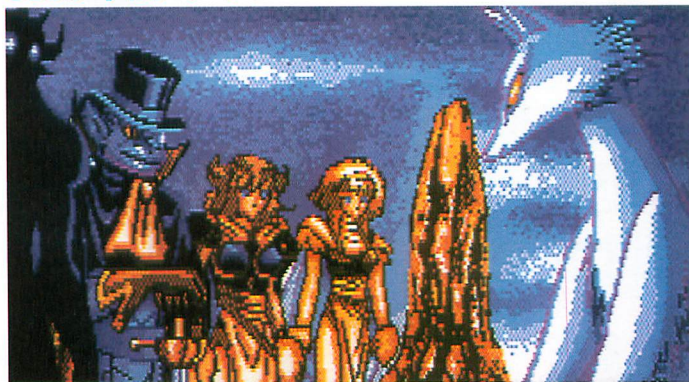
6000年前のキプロスといえば光と闇の戦いの真っ最中。光側であるロマールと闇側であるバージルがいっしょにいることにひどく驚くラーフとテリス。どうやら本当に6000年前に飛ばされたようだ。そういえばさきほどのガスロの側近ふたりも彼女らと同じ名前をしていたような気がするんだけど？

助けたふたりの女性

ラーフ

←ロマールたちが飛ばされた6000年前のキプロスで倒れていた女の子。火炎剣という火術を使うことができる

テリス

←ラーフと同じように倒れていたところを助けられた。彼女も火林という術を使える。ラーフとともに光と闇の戦いに参加していた

6000年前のキプロス……

↑ダコウ山の頂上でナインテールに出会う。このときすでに左京の恋人、かえでの墓がある。この茶色い岩がそれ。6000年も前からあるなんて……。さすがに子供はまだいないようだ

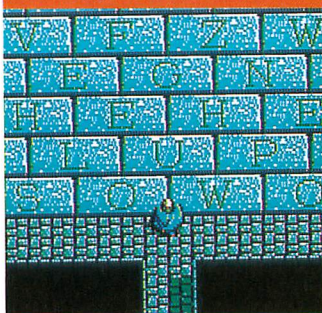
いにしえの章

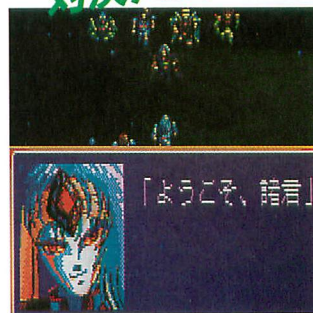
ほとんどのナゾが解き明かされるのがこの章。再び八玉の勇士たちが集まるのだ。

まず最初に登場するのがアレックとクーク。ふたりはザイアス大陸にあるサルア湖にきていた。水獣城にある冥界の剣を手に入れるためだ。この水獣城といえば左京だ。あのまま脱出できないでいる。そこへやってきたアレックとクーク。このふたりでは左京を助け出すことができなかったのだが、邪鬼丸が現れて助け出すのだった。そのあと左京、アレック、クークは6000年前に飛ばされた。ハヤテとリリアンを探すために。

飛ばされた先の山から降りようとすると、ゴンザとマイマイに出会う。マイマイが砂漠のピラミッドが怪しいというので、行くことにする。そこでロマールに出会えるのだが……。

ハヤテとリリアンはリスクとダールが戦っているラガンテ山で会える。光と闇の戦いを阻止して、いよいよビドーと決着をつけることだけになる。

ちょっとヒント

↑これはピラミッドの中で出てくる。通っていい石とダメな石がある。通っていいのは「眠い」ときだけ。意味わかる？　辞書引けよ

対決！ビドー

↑異次元空間で待ち構えていたビドーと七獣将のうちの5人。再びビドーと対決することになったハヤテたち。これが最後の戦いだ！

次号、総集編

Princess Maker Club

第4回

プリメ倶楽部

1ページ全部を埋め尽くしたMファン始まって以来、初のイラストコンテスト。このままじゃイラストコーナーになっちゃうぞ、という周囲の声には耳をかさない。わが倶楽部は突っ走るのだ!!

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
発売中

媒体	2DD×7 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	PAC/ディスク
価格	14,800円

要、漢字ROM　マウス対応
ターボRの高速モードに対応

必殺! プリメカルトクイズだ!!

クイズに答えてプレゼントをもらっちゃおう！　私ささやが考えた難問10問のすべてに正解した人にはプレゼントが待っている。ちょっと難しいかもしれないけど、プリメが好きな人なら答えられるハズ。がんばっておくれ。次のページのイラストコンテストにもドシドシ応募してきてね。待ってるよ！

Question. 1

運命の日をむかえたとき評価がまったくのゼロで、気品がいちばん高い娘の将来は何になるかな？

1. 売春婦
2. 高級娼婦
3. 下級貴族

Question. 2

さあ、調べてみよう。武者修行中に出てくるモンスター「おいはぎ」のヒットポイントはいくつ？

1. 110
2. 120
3. 130

Question. 3

これも調べればわかるな。武闘会に登場する「キラー・コワルスキー」の称号はなんだったけ？

1. 剣士
2. 拳士
3. 闘士

Question. 4

娘は衣替えをするけれど、そのなかで13歳の秋のときに着ている服の色は何色だったかな？

1. オレンジ
2. グリーン
3. イエロー

Question. 5

これはかんたん。ズバリ！プリンセスメーカーMSX版の発売日はいつだったでしょう。

1. 5月8日
2. 5月14日
3. 5月20日

Question. 6

1666年のとき、ミスコンに登場する「クレミス・フェミニィ」は何歳でしょう？　これも調べりゃわかるね。

1. 19歳
2. 18歳
3. 17歳

Question. 7

ミスコンに登場する「パルセア・アドンゼス」の血液型と星座の組み合わせで正しいものはどれでしょう？

1. おひつじ座・O型
2. おうし座・A型
3. かに座・B型

Question. 8

評価678、体力382、腕力428、知力326で、ほかがこれより低いときに運命の日をむかえたら娘の将来は何になる？

1. 近衛隊長
2. 将軍
3. 近衛の騎士

Question. 9

武者修行中に登場する最強？のモンスター「ドラゴン」を倒したときに得られるGOLDはいくらでしょう。

1. $150
2. $200
3. $250

Question. 10

娘がいきなり「とうちゃん」と呼んできました。原因として考えられるのは次のうちどれでしょう。

1. 気品が低いとき
2. 知力が低いとき
3. 色気が低いとき

応募方法

官製ハガキに問題1〜10までの答えと、住所・氏名・年齢・電話番号を明記の上、「プリメカルトクイズ」係まで。あて先は下の会議室のところに書いてあります。正解者の中から抽選で1名にプリメのCD、4名にディスクホルダーを、10名にMファンメモ帳をプレゼントだ！

Dr.ささやの会議室でちゅ

今月はいかがだったかね。ところで、十字軍の下僕・ファジー鈴木と協議して、楽しく雑談できる「お茶会」なるものをやることにした。12月19日（土）に行われる「Mフェス」のあとにやろうと思っている。そういう関係で参加資格は基本的に当コーナー採用者。これ以外の人で参加したい人は「お茶会・ささや」係まで。

ここで注意がある。カルトクイズあてのハガキとコンテストあてのハガキは別にしてほしいんだ。めんどうだけどお願いね。締め切りは12月31日、発表は3月号。もちろん、投稿作品も随時募集中だ。キミの年齢を必ず書いてね。

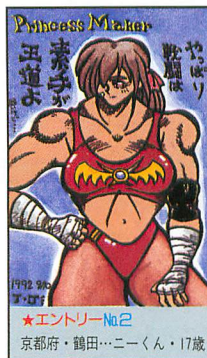
〒105　東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部
「プリメ倶楽部」係

⇩ささやの載せちゃえ²!!

←なぜかこのコーナーに送られてきたファンダムのゲーム『デルビンダス』のイラスト　北海道・原祐輔くん・18歳

※漢字ROM不要版は通信販売のみで扱っています。15,244円（定価+消費税分）を現金書留で、下の宛て先まで送ってください。送料は無料です。
〒510三重県四日市市安島2－9－12 株式会社マイクロキャビン 通信販売係

イラストコンテスト・ノミネート作品発表

★エントリーNo.1
岐阜県・土屋寿美くん・？歳

★エントリーNo.2
京都府・鶴田…ニーくん・17歳

★エントリーNo.3
東京都・とりボールさん・15歳

★エントリーNo.4
福岡県・泉智成くん・？歳

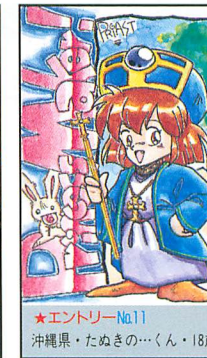
★エントリーNo.5
大阪府・ねぎとろさん・24歳

★エントリーNo.6
兵庫県・井上なみさん・14歳

★エントリーNo.7
宮城県・綴喜終さん・19歳

★エントリーNo.8
千葉県・陵弥さん・？歳

★エントリーNo.9
東京都・矢魔くん・？歳

★エントリーNo.10
静岡県・やぶの……さん・？歳

★エントリーNo.11
沖縄県・たぬきの…くん・18歳

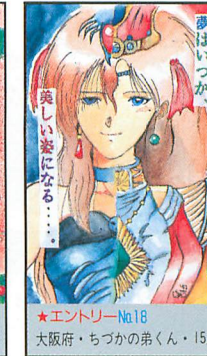
★エントリーNo.12
埼玉県・桐島隆介くん・？歳

★エントリーNo.13
長崎県・霧木隊長さん・17歳

★エントリーNo.14
大阪府・麗亜さん・16歳

★エントリーNo.15
神奈川県・さ○やくん・21歳

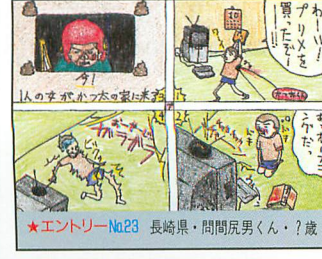
★エントリーNo.16
愛知県・かたねゆうさん・18歳

★エントリーNo.17
福岡県・水村蛍さん・？歳

★エントリーNo.18
大阪府・ちづかの弟くん・15歳

★エントリーNo.19　東京都・魔帆呂さん・18歳

★エントリーNo.20　群馬県・都都都くん・16歳

★エントリーNo.21　埼玉県・小田有紀さん・20歳

★エントリーNo.22　栃木県・ぷるるんさん・21歳

★エントリーNo.23　長崎県・問間尻男くん・？歳

★エントリーNo.24　長野県・©長田くん・17歳

★エントリーNo.25　埼玉県・Zinくん・18歳

応募方法

投票はキミが気に入ったイラストを必ず３つ選んで、その番号と、住所・氏名・年齢を書いて左ページの会議室に書いてあるあて先まで送ってほしい。応募者の中から抽選で10名にＭファングッズをプレゼントだ。

※イベント会場への行き方は92年・9月号・P.88を見ておくれ

今月の参謀本部

すべての大戦略家待望の新作

キャンペーン版大戦略II かすたまキット

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
1月発売予定

媒体	2DD×?
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	未定
ターボRの高速モードに対応	

この時期、お年玉で大戦略を買う人、クリスマスにサンタさんにもらう人、なまはげがやってきて置いてった人なんかがいて、ますます大戦略家人口は増加しているようである。

もうすでに『キャンペーン版大戦略II』は骨までしゃぶりつくしてしまった人にとって、気になるのは前から発売予定表にある『かすたまキット』。これはどんなものになるんだろう。そこで我らが大戦略取材班(おさだ他0名)は、マイクロキャビンの三曽田さんに取材をこころみた。以下はそのコメントである。

「いやあ、『タワーオブキャビン』がいそがしくて、何も決まってないんですよ」。うーん、こいつはまいったね。

コンテスト入賞のマップやユニットであそべる

現在決まっているのは、その名前『かすたまキット』と、内容の一部だけなんだそうで、その一部というのは、「コンテスト入賞のマップとユニットを入れる」ということ。11月号を見てマップをつくっちゃったなんて人はいないと思うけど、発売までしばらく待とう。

さらに、特別賞に輝いた植田慈郎の作品「植田慈郎マップコレクション」なんてのもあるかもしれない。たぶんないけど。

さらにそのマップの上で、ユニットコンテストにやってきたへんなユニットたちがとびまわる。といっても2種類しかないからなあ……。ほかにも11月情報号で紹介した「スーパー中国軍」や、マイクロキャビンが作ったオリジナルのユニットも入るかもしれない。そうすると、人民兵ターボR対エルフの娘なんて対戦もできるかも。編集部作のほかのユニット(紅の豚とかセーラームーンとか)は、入らないだろうな。たぶん。

↑コンテスト入賞マップたち。編集部オリジナルのマップも入るかも?

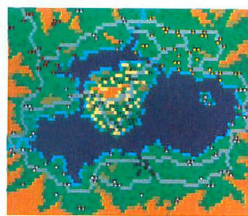
←ヘンなのとマジメなのがごっちゃになった心おどるユニットたち。はやく自分で動かしたい

よりてごわいキャンペーンシナリオがキミの挑戦を待つ

もう1つの情報は、「あたらしいキャンペーンゲームのシナリオが2本くらい入る」ということだ。でも、くわしい内容は、やっぱり決まっていないらしい。

ほかにも、『DD倶楽部』や『グラフサウルス』がなくてもグラフィックの描きかえができる『強化版ユニットエディタ』、ゲーム中のBGMの新曲などを計画中だそうだ。想像だけど。

だけど、まだ『かすたまキット』の内容はほとんど決まっていない。ということは、いま何かいいアイデアがあれば、それを使ってもらえるということなんだ。

そう聞いてニヤリとした人は、さっそく下の「酒保♨ガード下」を見てハガキをおくって!　善は急げだ。

←これはあらたなキャンペーンのマップの一枚か?　じつはボツになったおさだの力作

酒保しゅほ♨ガード下　〜『かすたまキット』をつくるのはキミだ!〜

★例の植田慈郎からちょっとせつないおたよりが届いた。

「(前略)実は100枚以上のマップを応募する予定だったのですが、先日(8月29日)に祖母が旅行先で足を骨折して入院してしまい、毎日病院にいって看病をするはめになりましたので、残念ながら残りのマップの作成や、プリメの最強の娘コンテストに応募する時間がなくなってしまいました。今年は受験ですが、どうしても残り27枚を作りたくて……(後略)。」

——泣かせる話じゃありませんか。別にマップはもらってもどうにもならないけど、もしこれが気がかりで受験勉強も手につかない状態だったら、送ってくれてもかまいません。それじゃ。

★『かすたまキット』のアイデアを募集します。キミの考えたナイスなアイデアを書いて、

〒105　東京都港区新橋
4−10−7　TIM
MSX・FAN編集部
「大戦略のアレ」係　まで。
12月末日の消印有効です。

同人ソフトの星をめざすアナタに送る
愛の同人講座。いよいよ連載開始！

同人地下工房

今月のテーマ

同人ソフトってな〜に？

「同人ソフトの紹介コーナーを作ってください」というハガキが増えた今日このごろ、ついにコーナーができてしまった。最近TAKERUでもきかれるようになったし、はてさて、同人ソフトとはなんなんだろう？

同人とは、同じ趣味をもった人のことで、同人ソフトとは同じ趣味をもった人たちが作ったソフトウエアということだ。でも、ファンダムに投稿されるゲームなどは同人ソフトとはいわない。一般には、同人ソフトサークルが自分たちの作品をほかの人たちに見てもらう目的で作るソフトのこととかんがえていいだろう。

「オホン、ワシは同人歴30年のドクター・コーボーじゃ。同人ソフトのことならワシにまかせなさい。ふぉっふぉっふぉっ……うっ、ゴホゴホ」

「こんにちは。チカです。今日はパソケットの搬入です。ドクター、これすっごく重いですよ。一体何枚あるんですか？」

ドクター・コーボー(以下コ)：「ほんの1000枚じゃ」

チカ(以下チ)：「1000枚！　そんなに売れませんよ」

コ：「心配ない。ワシのプログラムにお前のグラフィックがつけば、そんじょそこらの市販ソフトなど足元にもおよばん。それに、お前がなんのためにセーラー服を着てきたとおもっとるんじゃ。そのかっこうで売り子のおまえがコビをうれば、売り上げ倍増じゃ」

そんなわけで、同人ソフトはおもにコミケットやパソケットなどの即売会で売買される。同人ソフトの値段は完全にサークルの言い値だし、できのいいソフトなら値段が高くても買う人はいる。つまり同人ソフトで金もうけができてしまう。だけど、同人ソフトは、売り買いがメインではなく、ソフトを通じての売り手と買い手のコミュニケーションが大事なんだ。

Orcの証言　私はこうして同人ソフトにハマった

はよん。Orcです。OrcはCGが好きです。見るのも描くのも。で、パソ通で流れているCGを、あれもこれもと集めているうちに、パソケやコミケというイベントがあるのを知りました。行ってみるとますますCGが増えました。もうやめられない :-)。

今度は自分たちでも作りたいと、学校の友達で同じCG好きが数人集まって、サークルを作りました。「あらかわ研」といいます。相場が高くなった同人ソフト界に喝(かつ)を入れるべく発足しました。……でしょしょ？

「あらかわ研」で作っているソフトです☆

パソケット取材レポ　即売会ってな〜に？

即売会とは、同人ソフトサークルが自分たちの作品をもちより、会場に来た人たちにみてもらうイベントだ。毎週全国あらゆるところでおこなわれるパソケット(通称パソケ)や、夏と冬の年に2回、東京の晴海でおこなわれるコミックマーケット(通称コミケット、またはコミケ)などが代表的だ。

11月3日に取材にいったパソケットは、東京・浅草橋の東京文具共和会館の2階と3階を使っておこなわれた。開場は11時だというのに、10時にはもうすでに一般入場の長い行列ができていた(午前8時前は会場にこないように：パソケット談)。

サークルの関係者はひとあし早く会場にソフトや機材の搬入をする。自分たちのスペースにソフトをならべたり、目立つように看板をたてたりする。会場にハードをもちこんでデモをするところも多い。MSXのサークルは、数こそ他機種のサークルにおよばないものの、かえって洗練されていて、ハズレ(買って後悔するようなできの悪いソフトのこと)が少ない。パソケットについては「FAN CLIP」のページでもふれているので、ぜひとも読んでほしい。

パソケットの一場面。ふつうはもっと人が多い。

同人ソフト送ってね♡

さてさて、同人ソフトとはどんなものかわかっていただけたでしょうか？　同人ソフトと一口にいっても、それにたずさわる人はいろんな人がいます。プロをめざして自分の技術をみがくためにやっている人、自分の作品が売れることが快感でソフトをつくっている人、なかには残念ながら金(売り上げ)が目的でやっている人も多くいます。もし、いままで同人ソフトを知らなかったのなら、ちょっとこの世界をのぞいてみてください。けっこうおもしろいですよ。

同人地下工房では、みなさんの作った同人ソフトをお待ちしています。ソフトに、サークルの代表者の住所、氏名、電話番号を書いたものを同封して、

〒105
東京都港区新橋4―10―7
TIM　MSX・FAN編集部
「めざせ！　同人の星」係

まで送ってください。また、意見や情報も同じあて先へ。

◆

コ：「売れた売れた、これじゃからパソケットはやめられんわい。ふぉっふぉっ」

チ：「はぁ、私なんか、一日中立ちっぱなしでつかれちゃいました」

コ：「そんなあまったれた根性で同人の星になれるか！　これから打ちこみ20000行じゃ！」

チ：「ふぁーい」

【パソケット開催スケジュール】★12月13日(日)⇨「パソケットＸＸⅧ」：東京文具共和会館／「札幌パソケット21」：札幌市民会館　★12月20日(日)⇨「岐阜パソケット６」：岐阜商工会議所／「盛岡パソケット７」：岩手県産業会館(サンビル)　★12月23日(祝)⇨「大阪パソケット19」：大阪国際貿易センター／「熊本パソケット９」：イベントホール・モック　★93年１月３日(祝)⇨「博多パソケット20」：博多スターレーン　※時間は、どの会場も11：00〜15：00。問い合わせはパソケット(☎03-3842-6499)まで。

今月のプレゼント

今月のゲームプレゼントはデュークに決定！ テレカはかたたぼ、トーナ、Unicorn。賞金は岡島範幸、ピリ、風翔にそれぞれプレゼントされる。

ゲーム十字軍

今月から装いも新たに新装開店

CONTENTS

ゲームのぞき穴

いまさら説明は不要かもしれないけど念のため。ゲームのウル技を紹介していくコーナー。貴重な情報にはゲームのプレゼントもあるぞ。

ピンクソックス・プレゼンツ★全解答集でソフトをしゃぶりつくせ

さまざまな難関を乗り越えてピンクソックスの名シーンを堪能してしまおうというソフトが、この『ピンクソックス・プレゼンツ』だ。その難関の数々の解答をここでイッキに大公開してしまうぞ。選べるゲームは3つ。順に教えよう。

まずは「クイズに答えてなつかしの名場面御鑑賞ツアー」、クイズの答えを全部掲載だ。番号は選択する答えを上から順に数えたときの数字だ。書いてない駅はハズレだよん。

おつぎは「神の判断・君の彼女はこんなんだ！　テスト」。この解答順に選択すれば、すべてのパターンの彼女像が拝めるのである。もちろんこのほかにもたくさんの道のりがあるので、これは一例として見てくれ。

最後は「アダルティック・タイム2　帰ってきた恋のトライアスロン」だ。ゲームの要、人物カードとアイテムカードの関係がバッチリわかるね。これでクロパックに一歩リードだ。ただこのゲームだけはすぐにグラフィックが見られるわけではないので、あとは実力でがんばってくれ。最後のお便りコーナーも楽しさいっぱいだぞ。パスワード？　最後は自分で思い出してくれよな。

（宮城県／デューク・?歳）

クイズに答えてなつかしの名場面御観覧ツアー

駅　名	相　手	解　答
いのがしらこうえん	でんべー	255132532143
しもきたざわ	ウルフ	241355113432
だいかんやま	メグ	252453433544
ろっぽんぎ	ゆう	352544334321
ぎんざ	ゆう	333521315553
たまち	メグ	451452242125
しぶや	まなみ	413522143215
はらじゅく	ひよこ	433424133255
しんじゅく	さやか	133441345435
いけぶくろ	ひよこ	324324321435
すがも	でんべー	342132324235
かめあり	ガルシコフ	424314414245
うえの	ウルフ	155454525212
おちゃのみず	あやめ	421342443515
きちじょうじ	まなみ	323315435225
みたか	あやめ	534322345535
こいがくぼ	ゆか	524354154531
ひがしむらやま	ゆか	425311535225
あきはばら	ガルシコフ	221534314524
あけぼのばし	さやか	211453322154

神の判断

助言	解　答
①	AAAAABABA
②	AAAAABABB
③	AAAAABAAA
④	AAAAAAABB
⑤	AAAAAAAAB
⑥	AAAAAAAAA
⑦	AAAAAAABA
⑧	AAAAAABAB
⑨	BBBBBAAAA
⑩	AAAAAABBB
⑪	BBBBBBABA
⑫	AAAAAABBA
⑬	BBBBBBBBA
⑭	BBBBBBBBB
⑮	BBBBBBBAB
⑯	BBBBBBBAA

帰ってきた恋のトライアスロン

人物カード	アイテムカード（3つ）		
じょきょうし	ポインター	しゅっせきぼ	ディスク
シスター	ロザリオ	せいすい	せいしょ
げきだんせい	ヌイグルミ	エプロン	だいほん
わかおくさま	あらなわ	×××なしゃしん	けっこんゆびわ
ふじんけいかん	けいぼう	くろおびどうぎ	てじょう
アイドル	バット	ステージいしょう	マイク
レディース	てつパイプ	サラシ	ヤンキーバイク
みんなおたく	かみブクロ	コスプレいしょう	どうじんし

ハイドライド ★妖精なしでドラゴンをやっつける！

バラリス城の門番ともいうべき、強敵ドラゴン。なんとワープしなくても、ドラゴンのいる島の右側で、ドラゴンが出てきたときに防御の状態で当たると多少ダメージを与えることができるぞ。体力はウィザードのいる隣の画面で回復して、これを繰り返せばこれでドラゴンを倒せてしまい、妖精を1人も見つけなくともクリアできてしまうのだ。ただしイールの位置を調節しつつやらないとすぐに死ぬから注意。

（福島県／かたたぽ・？歳）

←3人目の妖精が見つからなかったために発見したそうだ

通り抜けできます

ゲームでわからなくなったらQ係へ。答えを知っている人はかならずハガキに黒ペンなどではっきり書いてA係へ。答えの採用者には掲載号発売日の2〜3か月後に賞金が支払われる。

アークス

Q 『アークス』で水の精霊が見つかりません。たぶん、ユリアンドルのどこかにいると思うのですが、どこにもいません(ダンジョンも調査済み)。ほかの3人の精霊には会っています。そのあとどうするのでしょうか。

（青森県／坂本真一・16歳）

A 兵庫県・岡島範幸

11月号 "通り抜けできます"「アークス」の答え NO.1

水の精霊はご推察の通りコリアンドルにいます。'ダンジョンも調査済み' とありましたが、実はダンジョンの地下4階にいるのです。

その前にコリアンドルの氷河でキャラバンには逢ったでしょうか?キャラバンに逢えば、砂漠を通らずに村へ帰れます。氷河の仕組みはNO.2のマップを参照してください。スタートから真っすぐ前進するとキャラバンに逢えます。そして振り返って4歩、そこから左を向いて13歩 前進すると、ダンジョンです。そのダンジョンですが、最短ルートマップをNO.2に載せました。このダンジョンは、関係のないルートが多くあり、マップなしで水の精霊を見つけるのは困難です。

その後のことですが、本当なら炎の精霊より先に水の精霊に会った方が良かったと思います。パファイのドラゴン山で炎の精霊の奥に最後のイベントが待っているのです。このドラゴン山もコリアンドルのダンジョン同様、関係のないルートが多いので、マッピングをした方がいいと思います。マップを載せたいところですが最後は自力でした方が感激も大きいでしょう。

「アークス」のラストシーンはそこまでの苦労に報いるだけの展開を見せてくれるはずです。

健闘を祈ります

11月号 "通り抜けできます"「アークス」の答え NO.2

記号の説明　S：スタート地点　↑：上への穴　↓：下への穴

コリアンドル氷河

キャラバン　4歩　13歩　ダンジョン　S

ダンジョン地下1階

一本道なので省略

この2つの道は間違ったルート

ダンジョン地下2階

ここより先は→間違ったルート

くれぐれも間違ったルートの方へ迷いこまないように。

☆ダンジョン地下3階と地下4階は、一本道なので、つき当たりまで行けばよい。地下3階のつき当たりには地下4階への穴があり、地下4階のつき当たりには水の精霊がいる。

ひとこと　アークスはI・IIともにしましたがAVG的な進行、シナリオ・BGMがすばらしいですよね。

参考資料：MSX・FAN 1989年3月号 FAN ATTACK

↑岡島クンのハガキはワープロと、ていねいな手書きの図解と、かわいいカットがイイね。このコーナーはハガキを直接掲載するのでこのハガキは大変良いお手本です。封筒はダメだぞ

ウイングマン・スペシャル

Q シーン2に行ったのですが、それから何をしていいかわかりません。

（埼玉県／まる・14歳）

A 鳥取県・ビリ

11月号の「ウィングマンスペシャル」の通り抜けです。

灰皿と鏡と写真が既に入手してあるのでもう少しです。

(1)ミル シャシン (2)イドウ スーパー (3)トル プリン (4)イドウ コウエンマエ (5)ミル ドブ (6)トル サイフ (7)イドウ オカ (8)ワタス サイフ (9)イドウ ナクトナルド (10)ワタス ケン (11)タベル ハンバーガー (12)イドウ どこでもいい

以上のコマンドを実行すればエンディングです。

又、警察へはムリに行かなくてもいいです。

P.S. 実をいうと、このゲームのファンだったりします。

↑このゲームはターボRでやると快適だという報告が利之木阿達クンから来ている

太陽の神殿

Q 大小のつぼのある部屋から出られません。持ち物は銀の玉、金の鏡など。

（広島県／桝岡淳・？歳）

A 青森県・鳳翔

－11月号通り抜け「太陽の神殿」－

質問の部屋はカスティーリョの地下室です。ここから出られなくなるのはまだ【銀の首】を入手していないからでしょう。これを首無し像に戻せば地下への階段が出現します。

ではその入手方法を説明します。まずカラコルの一階で【銀の玉】を台に置き、白鳥（女の子）に【バンドエイド】で穴を塞いだ【黄金の笛】（【黄金の鏡】を南の泉で洗うと見つかります。）を吹いてもらい、千柱の間で光る柱の下から【金の玉】を掘り出します。それからまたカラコルに戻り、今度は玉を交換して同じ手順を繰り返します。これで千柱の間から【銀の首】が見つかる筈です。

他に必要と思われる宝物についても少し触れておきます。カラコル二階の台に直接【金の玉】を置き、南中を待つと【水晶の鍵】が見つかります。これでいけにえの泉で【両目のマスク】が入手可能です。また戦士の神殿に有る【鉄の鍵】は【青の宝珠】より先に入手します（【小枝】と【底浅の瓶】を組み合わせないことと、ジャガーから逃げるのがポイントです。）。そして高僧の墓へ行き【チャックの玉】を手に入れて下さい。

↑「イース」には、このゲームのテーマが流れたり、同じ形の泉があったりしたっけ

教えてください

Q 『ソリッドスネーク』で収容所に入ってペトロビッチ博士を倒し、ロッカーのなかに入ったのですが、そのなかにいるザンジバー・ハムスターが邪魔でカードが取れません。無線では、チーズを使っておびきよせろといっていましたが、ハムスターのほうがはやいので、すぐやられてしまいます。何かアイテムが必要なんでしょうか？　アイテム・武器はライター、スプレー以外はすべてそろっているはずです。

（東京都／小野崎真二・14歳）

Q 『ウィザードリィ・シナリオ#2 ナイト・オブ・ダイヤモンズ』のB6Fの最後の質問の答えがわかりません。3つのてがかりというのは見つけたのですが、意味がよくわかりません。

（千葉県／たけと・？歳）

Q 『グラムキャッツ』の最初の通路の通過方法をだれか教えてください。買ってから早1年半になりますが、まだそこでつまっているのでだれか！

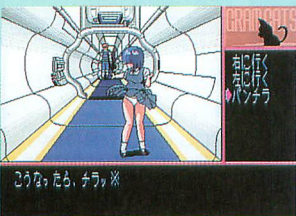
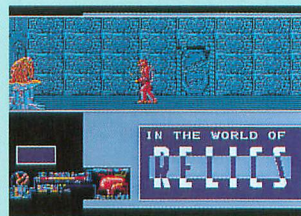
（秋田県／BIORA・？歳）

Q 『レリクス』で、いまだに迷っています。後半部で、IDOLを全部集めてフラッシュ攻撃をする敵のところまではいいのですが、そのあとどうすればいいのかわかりません。ワープしても何もわかっていないし、DRAGONを倒すと動けなくなるし、全然わかりません。だれか教えてくれ〜!!

（宮城県／佐藤拓・？歳）

Q 『ウイングマン・スペシャル』で、シーン1のナースが出てこないんです。昔のMファンに載っていたアイテムはすべて持っていまして、森の木の穴のカブトムシとして現れるのも知っていますが、いかんせんカブトムシが現れません。もう半分以上あきらめていましたが、最後の賭ということで投稿します。よろしければ道順をコマンドすべて教えてくれれば、とてもありがたいのですが。

（岩手県／利之木阿達・？歳）

↑コナミの最後のMSX作品となっている『ソリッドスネーク』。3作目出ないかな

↑まもなく続編も登場する『グラムキャッツ』。こんな最初でハマっているのは不幸

↑クリスタル・キングが音楽を担当していた『レリクス』。アニメーションも斬新

↑愛蔵本も出た『ウイングマン』3作目。『電影少女』のゲームは出ないのかな

新コーナー タイトル未定

トビラCGについて　今月からデザインを一新してトビラCGにかわってイラストがタイトルを飾ることになりました。2年以上の長期にわたってトビラCGを描いていただいたビッツーさんには大変お世話になりました。今後はCGコンテストのほうでお世話になりますね(ちゃっかり)。これにともなって十字軍あてに送られてきていたトビラCGの元イラストはCGコンテストへ委譲することにしました。「せっかく描いたのに〜」という人も心配ありません。運がよければCGコンテストのトビラを飾ることもありえます。ということで今後はCGコンテスト「トビラCG元イラスト」係へお送りください。

つぎは『大戦略II』ユニットトーナメント予選→

エメ・ドラのお答え　12月号中村有吾さんの質問にお答えします。〈地下1階〉入口から下へ、ぶつかったら右へ、3本目のT字路で上、十字路で右、2本目で上、柱のろう下を進めば階段。〈地下2階〉階段のある部屋を出たら左、1本目を上、ぶつかるまで左、下、ぶつかったら右、階段は無視してぶつかるまで右、さらに上で階段。〈地下3階〉ひたすら左下へ、階段が出てくる。〈地下4階〉ぶつかるまで左、同じく上、左へ、1本目を上、左で階段。〈地下3階〉ひたすら右、柱の間の階段。あとはひたすら歩けばオストラコンです。カルシュワルは死んでしまうので注意しましょう。（千葉県　トーナ・？歳）

歴史の散歩道　『大戦略II』ユニットトーナメント

年もデザインも変わって気分一新。今年の初ネタは新時代を象徴する、キャンペーン版大戦略IIだ

新年明けましておめでとう／今年も歴史の散歩道はさまざまな企画で頑張っていきたいと思うのでよろしく。

さて、92年10月情報号で募集した、ユニットトーナメントにたくさんの応募どうもありがとう。今回もいつもどおり予選を行った。編集部一のダイセンリャカーおさだの選んだ31チームと編集部一の目立ちたがり屋さやが特別に作りあげた1チームの計32チーム。4チームごと8ブロックでトーナメント戦を行い、勝ち抜いた8チームが決勝トーナメントに進んだ。それぞれの結果は下のとおり。キミのチームはどうだったかな？

なお、やや不備が心配されたルールの一部変更点として、補給は双方弾切れになった場合にのみ行い、互いに相手を攻撃する武器を持たない場合は両者負けとした。あしからず。

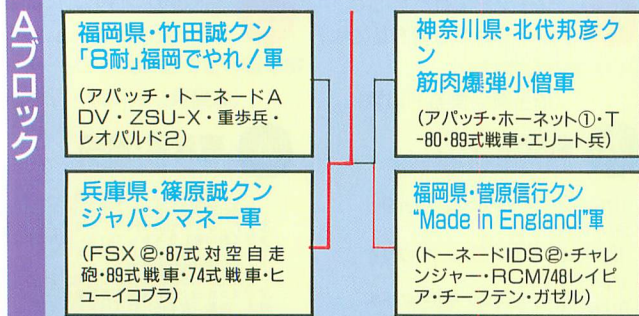
今回の予選は全32チームがエントリー。本戦に負けない激戦が展開された

Aブロック

福岡県・竹田誠クン　「8耐」福岡でやれ／軍
（アパッチ・トーネードADV・ZSU-X・重歩兵・レオパルド2）

兵庫県・篠原誠クン　ジャパンマネー軍
（FSX②・87式対空自走砲・89式戦車・74式戦車・ヒューイコブラ）

神奈川県・北代邦彦クン　筋肉爆弾小僧軍
（アパッチ・ホーネット①・T-80・89式戦車・エリート兵）

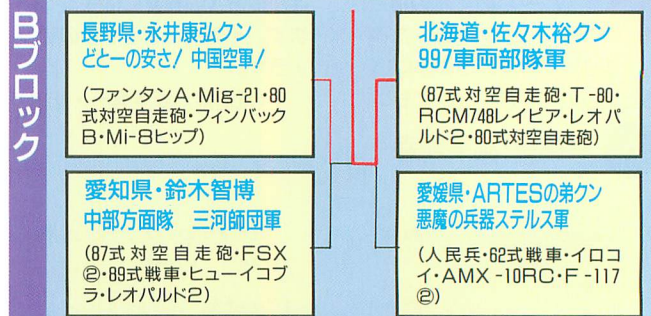
福岡県・菅原信行クン　"Made in England!"軍
（トーネードIDS②・チャレンジャー・RCM748レイピア・チーフテン・ガゼル）

この欄では各ブロックの決勝の模様を書いていく。まずAブロックは、ジャパンマネー軍VSMade in England／軍。ジ軍FSXがM軍トーネードIDSに競り勝ち、2番手チャレンジャーを一方的に破る。あとはお互い1つずつつぶしていき、ジ軍が4番手ヒューイコブラで勝負を決め、快勝。

Bブロック

長野県・永井康弘クン　どとーの安さ／中国空軍／
（ファンタンA・Mig-21・80式対空自走砲・フィンバックB・Mi-8ヒップ）

愛知県・鈴木智博　中部方面隊　三河師団軍
（87式対空自走砲・FSX②・89式戦車・ヒューイコブラ・レオパルド2）

北海道・佐々木裕クン　997車両部隊軍
（87式対空自走砲・T-80・RCM748レイピア・レオパルド2・80式対空自走砲）

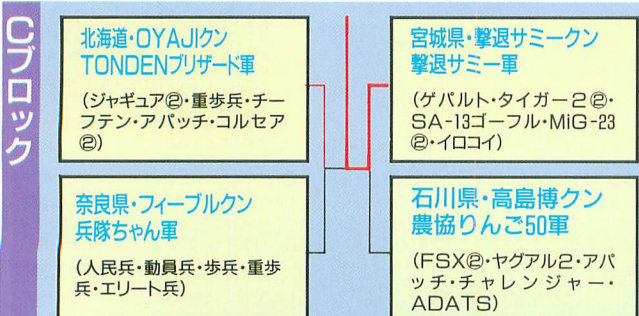
愛媛県・ARTESの弟クン　悪魔の兵器ステルス軍
（人民兵・62式戦車・イロコイ・AMX-10RC・F-117②）

Bブロック決勝は、中国空軍VS997車両部隊軍。まず、997軍87式自走砲が対空車両の強みを発揮して中軍ファンタンA・Mig-21を連破。ついで両軍1部隊ずつつぶしあったあと、997軍3番手RCM748レイピアがフィンバックB・Mi-8ヒップをまたも連破、あっさりと勝負を決め、997軍の圧勝となった。

Cブロック

北海道・OYAJIクン　TONDENブリザード軍
（ジャギュア②・重歩兵・チーフテン・アパッチ・コルセア②）

奈良県・フィーブルクン　兵隊ちゃん軍
（人民兵・動員兵・歩兵・重歩兵・エリート兵）

宮城県・撃退サミークン　撃退サミー軍
（ゲパルト・タイガー2②・SA-13ゴーフル・MiG-23②・イロコイ）

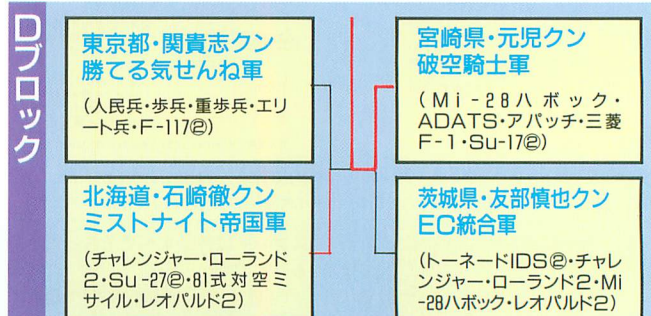
石川県・高島博クン　農協りんご50軍
（FSX②・ヤグアル2・アパッチ・チャレンジャー・ADATS）

Cブロック決勝は、TONDENブリザード軍VS撃退サミー軍。まずT軍、ジャギュアで先勝したものの、撃軍2番手タイガー2がジャギュア・重歩兵と連破し、しかもT軍3・4番手、チーフテン・アパッチは対空攻撃能力がないため不戦勝、破竹の4連勝。T軍コルセアが2勝して粘ったものの、最後は撃軍4番手MiG-23で決着。

Dブロック

東京都・関貴志クン　勝てる気せんね軍
（人民兵・歩兵・重歩兵・エリート兵・F-117②）

北海道・石崎徹クン　ミストナイト帝国軍
（チャレンジャー・ローランド2・Su-27②・81式対空ミサイル・レオパルド2）

宮崎県・元児クン　破空騎士軍
（Mi-28ハボック・ADATS・アパッチ・三菱F-1・Su-17②）

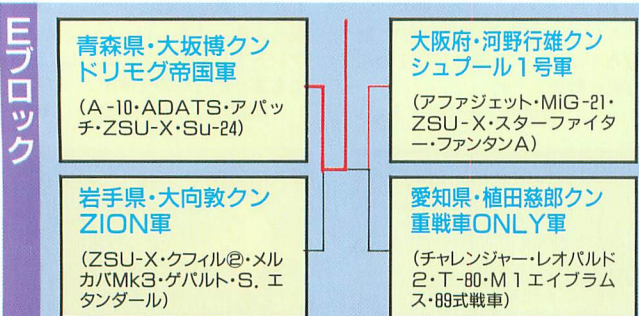
茨城県・友部慎也クン　EC統合軍
（トーネードIDS②・チャレンジャー・ローランド2・Mi-28ハボック・レオパルド2）

Dブロック決勝は、破空騎士軍VSミストナイト帝国軍。まず破軍がMi-28ハボックで先勝。次いで破軍2番手ADATSがミ軍ローランド2・Su-27を連破、さらに4番手81式対空ミサイルを不戦勝で下し3連勝。最後は破軍3番手アパッチが勝負を決め、終始余裕の圧勝となった。

Eブロック

青森県・大坂博クン　ドリモグ帝国軍
（A-10・ADATS・アパッチ・ZSU-X・Su-24）

岩手県・大向敦クン　ZION軍
（ZSU-X・クフィル②・メルカバMk3・ゲパルト・S.エタンダール）

大阪府・河野行雄クン　シュプール1号軍
（アファジェット・MiG-21・ZSU-X・スターファイター・ファンタンA）

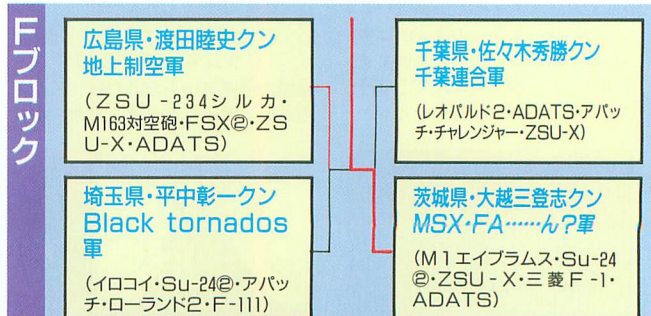
愛知県・植田慈郎クン　重戦車ONLY軍
（チャレンジャー・レオパルド2・T-80・M1エイブラムス・89式戦車）

Eブロック決勝は、シュプール1号軍VSドリモグ帝国軍。まずシュ軍アルファジェットが先勝。しかし、ド軍2番手ADATSがアルファジェット・MiG-21を連破し逆転。その後は各ユニットが1勝ずつを挙げ、最後はド軍Su-24がシュ軍ファンタンAを倒して、わずかの差ながら勝利をおさめた。

Fブロック

広島県・渡田睦史クン　地上制空軍
（ZSU-234シルカ・M163対空砲・FSX②・ZSU-X・ADATS）

埼玉県・平中彰一クン　Black tornados軍
（イロコイ・Su-24②・アパッチ・ローランド2・F-111）

千葉県・佐々木秀勝クン　千葉連合軍
（レオパルド2・ADATS・アパッチ・チャレンジャー・ZSU-X）

茨城県・大越三登志クン　MSX・FA……ん？軍
（M1エイブラムス・Su-24②・ZSU-X・三菱F-1・ADATS）

Fブロック決勝は、MSX・FA……ん？軍VS地上制空軍。まずM軍M1エイブラムズが2勝を挙げリード。しかし地軍3番手FSXが3連勝し、最後は弾切れで力尽きるも逆転に成功。しかしM軍三菱F-1が連勝し再逆転。最後はADATS同士の戦いとなり、M軍がからくも勝利を収めた。残存ユニット7という壮絶な一戦だった。

Gブロック

東京都・豊住裕充クン
統一ドイツ軍
(Mi-28ハボック・レオパルド1・レオパルド2・ヤグアル2・ゲパルト)

埼玉県・宮崎幸雄クン
お米戦隊スイハンジャー軍
(三菱F-1・89式戦車・81式対空ミサイル・87式対空自走砲・74式戦車)

大阪府・松田豊広クン
地球侵略宇宙部隊
(アパッチ・ホッカム・Mi-28ハボック・Mi-24ハインド・コルセア②)

愛知県・若杉幸司クン
科学特そう隊軍
(MiG-27②・メルカバMk3・87式自走砲・F-111・80式戦車)

Gブロック決勝は、科学特そう隊軍VSお米戦隊スイハンジャー軍。まずお軍三菱F-1がMiG-27・メルカバMk3を連破して、最後は燃料切れで墜落するという壮絶さ。ともに1勝ずつのあと、科軍F-111が連勝しタイに戻す。しかし最後はお軍74式戦車がわずか残り4ユニットになりながらも80式戦車を倒し、辛勝。

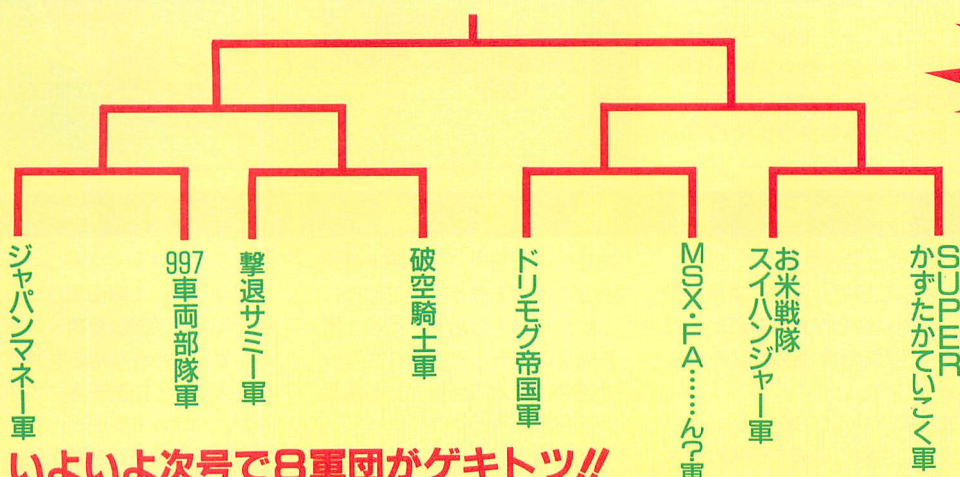
Hブロック

和歌山県・大澤和孝クン
SUPERかずたかていこく軍
(Su-17②・ADATS・ファンタンA・ZSU-X・コルセア②)

兵庫県・松下恵クン
イスラム帝国
(クフィル①・メルカバMk3・M48チャパレル・スカイホーク②・M163対空砲)

東京都・肥後盛一クン
中華支那そば解放軍
(F-15イーグル②・ADATS・ZSU-X・Ikv91・人民兵)

東京都・Mファン編集部
ささやスペシャル
(ADATS・レオパルド2・ZSU-X・チャレンジャー・MiG-29②)

Hブロック決勝は、SUPERかずたかていこく軍VSささやスペシャル軍。S軍Su-17が先勝し、続くさ軍2番手レオパルド2には不戦勝。結果的にこれが大きく、あとは各ユニット1勝ずつを挙げて、最後はS軍4番手ZSU-Xが勝負を決めた。ささやの、ゲームをもらってやろうという野望はついえたのであった。

今月のおはがき～オレにもいわせろ!～

■血族について(三国志)
血族が簡単に配下になるような気がする。だいたい、息子が親を殺されて、その配下になるだろうか? せっかく血族のフラグがあるのだから、ゲームで生かしてほしい。例えば配下になっても親が敵についていると、すぐ裏切るとかしてほしい。
(中谷稔クン・2P)

■三国志で作ってほしいシナリオ
シナリオ1以前の「何進台頭」というのはどうだろう。曹操・袁紹・袁術らは何進配下で劉備は在野になる。中央には曹操・袁紹らを率いる何進、荆州には呂布・張遼を従える丁原、西涼で野心を抱く董卓。おもしろいと思うけど。
(中谷稔クン・3P)

☆名前のあとの数字は累計ポイント。さて、かねてからウワサの、歴史の散歩道・プリメ倶楽部投稿者謝恩特別企画「クリスマスティーパーティー」開催決定! 12月19日(土)冬のMフェス会場に集合、そののち場所を移動して行う予定。参加希望者はこれを読んだらすぐ、ハガキに住所・氏名・年齢・およびメッセージを書いて「お茶会・ささや」係まで。

今月のトレード

↑思わずそそられるものを感じてしまった。いつも投稿ありがとう(美紀龍クン・2P)

↑これは大笑い! とくに王進先生ってのがいいね。ネタが豊富だなあ(老将軍クン・4P)

↑ハハハ、いいトコついてるなあ。大航海ネタは個人的に大スキなのだ(蒼竜遙綺クン・1P)

↑プリメ倶楽部ではボツになったけどファジーの趣味で復活!(かたねゆうクン・1P)

新コーナー タイトル未定

怒涛のディスクアクセス 10月30日……とうとうMSX版『ブライ下巻』発売。店頭に3本しかなかったそれを手に入れ、家に速攻で帰り、さっそくやってみると……。ぐお～!! 戦闘(遭遇モード)に入るたびに「ジー、ガッチャンガッチャン」すこし歩くと「ジー、ガッチャンガッチャン」。ちくしょー! これじゃ、ロー●ス島●記と同じじゃねぇか! PC-9801所持者のぼくとしては98版で買いたかったが、MSX復興のためにわざわざMSX版で買ったのに……。P.S.それでもやっぱり、ブライの物語はよすぎる。これを読んでいる諸君!! 絶対に上下巻そろえたまえよ! MSX復興のためにも。(埼玉県 ヒヤム～チョ・16歳)

つぎは8耐マルチ～大阪夏の陣～最終回→

読者対抗マルチプレイ 8耐マルチ～大阪夏の陣

8耐マルチ～大阪夏の陣～のレポートもいよいよ最終回。優勝の栄冠に輝くチームはどこか？

前回までのあらすじ

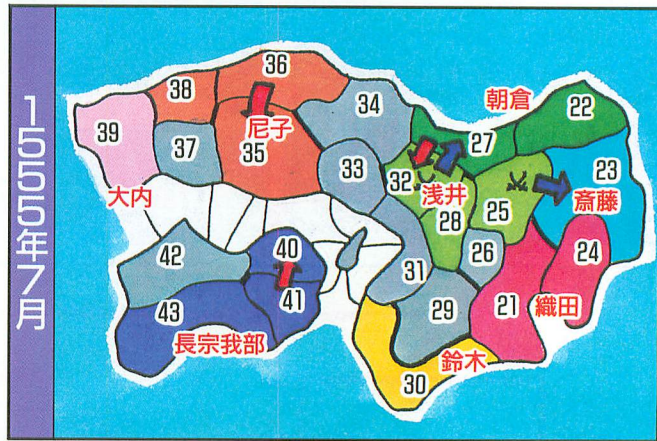
開始直後、いきなり浅井軍が28国山城を攻めて朝廷掌握大名となる。ついで32国丹波も攻略し、計4か国保有とまず頭1つ抜け出した。

それに対し、第1回の轍を踏まじと独走の気配を見せた浅井討伐の兵を挙げたのが斎藤軍。25国近江に侵攻するも、長期戦となる間に当の浅井から朝倉討伐の朝廷命令を出されてしまい、やむなく撤退。ついで朝倉軍が32国丹波に攻めこむも浅井軍の伏兵の計により無念の敗退。

↑長きにわたった戦いもいよいよ佳境に入り、がぜん盛り上がる会場。「がんばれ～」

しかし、一方では尼子と長宗我部が3か国と勢力を拡大し状況の変化をうかがう。

時代は群雄割拠のサバイバルレースに突入した。

浅井包囲網結成！

8月、鈴木軍は長宗我部と共同して31国三好領・摂津和泉を攻略。2か国ぶんの価値があるので、計3か国と一気に2位グループに躍り出た。

また、浅井も26国六角領・伊賀を奪い取り、5か国保有の大勢力となる。

このあたりから各チーム、浅井の独走を許してはならじと反浅井の連合軍結成の動きを見せる。尼子軍の策士・益尾クンの暗躍で斎藤を盟主に朝倉・鈴木・尼子・大内・長宗我部による浅井包囲網がしかれたのだ。

西のほうでは、大内軍、尼子と共同して37国毛利領・安芸を落とし、尼子軍も34国山名領・因幡を奪う。西の雄尼子がついに浅井と境を接したのだ。

「浅井め、見とれよ」

そして9月、浅井により2回目の朝廷命令が発令された。内容は「27国朝倉は34国尼子に攻めこむべし」。

連合軍「やっぱり来たか」。

浅井包囲網を形成する有力2大名を互いに噛みあわせる作戦。

しかし、連合軍も負けてはいない。尼子は34国をカラにして、33国赤松領・播磨に侵攻。これによって、朝倉と尼子の接する国がなくなり、事実上朝廷命令が有名無実化してしまった。

そんななか、浅井軍は34国丹後に逃げた赤松を撃破、朝廷命令を自ら果たした形になった。

そして斎藤軍、1回目の朝廷命令のとおり、22国朝倉を攻める。連合軍同士の不毛な戦いにお互い兵力を失い、斎藤軍退却。まさに浅井の思うツボである。

しかし、その朝倉と斎藤、朝廷命令のウラミとばかり共同して浅井の絶対防衛線である25国近江を攻め落とす。

「朝倉、許さん／」

その一方、浅井包囲網にも参加せず、しばらく沈黙して機をうかがっていた織田軍がついに動き出す。29国松永領・大和、そして目ざわりな斎藤を滅ぼすべく大挙して23国美濃に攻めこんだ。いずれも長期戦となり、中央の情勢は全く予断を許さなくなったのである。

朝廷命令 27国朝倉は34国尼子に攻めこむべし

各チームの思惑(1555年8月)

朝倉軍
32国丹波を奪って、そこを拠点に何としても28国山城を落とす！　斎藤・織田と対浅井の同盟を結んでいるのでこれも生かしたい。

斎藤軍
何が何でも生き延びる！　一応朝倉とは口約束を交わしているが力をたくわえたのち22国越前に攻めこむ。でもそれまでもつかなあ……。

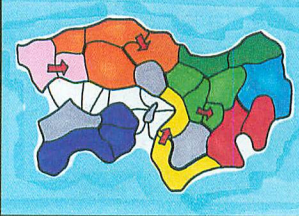
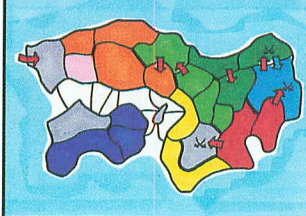
織田軍
斎藤を撃滅する！　しばらく時がくるのをじっと待っていて、チャンスになったら一気に攻めこむ。

浅井軍
絶対に近江を守る！　そして打倒朝倉！　よくも裏切ってくれたな。狙いは22国越前・26国伊賀。また織田と協力して斎藤を滅亡させるつもり。

鈴木軍
まず31国摂津和泉を取る。そこを足がかりにできれば33国播磨も落とす。早く攻めたいけどなかなか軍備が整わない…。織田・長宗我部との同盟が心強い。

尼子軍
42国伊予を占領して金品略奪のうえ捨てる。別動隊で34国因幡を取り状況の変化を待つ。大内は共同軍を出して油断させといてスキをついて滅ぼす。

大内軍
尼子に共同軍を出してもらって37国安芸を落とし、小早川隆景を捕らえる。尼子は機を見て打倒。また伊予を奪い取って長宗我部の四国統一を阻止する。

長宗我部軍
まずは伊予を取って四国統一を達成する。その後は鈴木との同盟を生かしつつ、33国播磨や35国備前あたりに侵攻予定。

新コーナー タイトル未定

8耐クイズpart2・当選者発表　Q1の優勝チームは浅井軍、Q2のゲーム終了時のコンピュータ保有国は1国が正解。1問正解の広島県・本山友則、山口県・木村隆宏、福岡県・川添真克の3人にはテレカを、2問正解の東京都・八子薫にはゲームをプレゼント。おめでとう！

時間よ止まれ!!

10月、長宗我部軍、大内と共同して42国大友領・伊予を攻略。大内軍も長宗我部と共同して大友に奪われた周防を取り戻す。

長期戦となっていた織田と斎藤の戦いは、斎藤もよく持ちこたえたものの、数に勝る織田軍の前に屈し、ついに滅亡。

11月、浅井軍、先程の仕返しとばかり27国朝倉領・丹後を攻略。これで再び6か国となり、2位グループに2差をつけた。

残り時間は30分を切り、あせる長宗我部軍、同盟を破って37国安芸に攻めこむ。大軍を前に大内軍、戦いもそこそこに退却を決めこむが、なんと大名である大内義長が捕まってしまった。「助けてくれ」と哀願するも、長宗我部軍、無情にも首を斬る。大名死亡によって大内軍も失格。

そして鈴木軍、浅井領の32国丹波に侵攻するも、激戦のさなかに無念のタイムアップ。

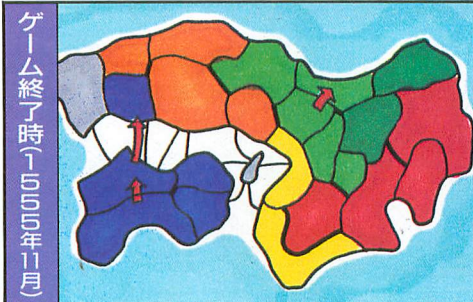
各チームの思惑(1555年10月)

朝倉軍 いよいよもって28国山城を奪い取る。その後は反浅井同盟を生かして26国伊賀・32国丹波・34国因幡と徹底的に浅井を潰す!	**斎藤軍** 生き延びたいなあ〜。時間かせぎをするつもりだけど滅亡必至。最後はきれいに散る……。織田、うらむぞ。
織田軍 23国美濃と29国大和の長期戦に勝つ。そして浅井の5国を追うためにどこかもう1国取る。 浅井・朝倉との同盟ももう?	**浅井軍** 朝倉から近江を奪い返す。また27国丹後も狙う。許さん朝倉〜! 目にもの見せてやる! 織田が浅井包囲網に加わらなかったのがありがたい。
鈴木軍 29国大和を取りたい。そしてゲーム終了直前に山城を奪い取って逆転を狙う!	**尼子軍** 42国伊予を取り、39国周防・37国と一気に攻めて大内を潰す。東は浅井包囲網に任せて、34国因幡で浅井と最終決戦! 時間が〜、時間がほしい!
大内軍 コンピュータ大名の大友から周防を取り戻す。そして全力を挙げて尼子を打倒! もう玉砕しかない。果たして生き残れるかどうか?	**長宗我部軍** 四国を統一して、さらに鈴木との同盟を破棄して31国摂津和泉をいただく。それで計6か国で勝てる!

残念!! 滅亡チーム

↑斎藤軍、松村兄弟「何とか生き延びたかったけど……」

↓大内軍、宮崎・藤原クン「力不足で……、無念」

ゲーム終了時(1555年11月)

戦い終わって夢のあと

「残り5分……1分……10秒……5、4、3、2、1、そこまで」。カウントダウンとともに、午後6時30分、各チーム死力を尽くして激突した戦いも終わりを告げ、6か国保有の浅井軍が第2回大会の覇者となった。

熱戦の興奮もさめやらぬまま、閉会・表彰式にうつり、大会委員長の編集部Fから浅井軍、西野・吉村クンに優勝カップと副賞の目録が手渡された。応援団もやんややんやの喝采。

そして最後は8耐恒例の参加者全員による記念撮影となり、優勝者2人を中央にカメラをパシャリ。熱い夏の1コマを鮮やかに彩ったのであったー。

それでは最後に、参加者およびギャラリーのみんな、大会を盛り上げてくれてどうもありがとう。また、つぎのイベントのとき元気に再会しよう!

↑表彰式の図。優勝を決め、喜びの西野・吉村クン。2人とも本当におめでとう

↑参加者16名のみんなには大会の想い出を胸に、それぞれの毎日を頑張ってほしい

歌を詠む会

今月のお題は「え」。●選ばれて 採用されるプログラム 最近レベルが 高いんじゃない(兵庫県/松下英敏・?歳)●エールを送れ ソフトの本数 増やすため MSX 今絶頂(鳥取県/金平誠・25歳)●MSX 新作発売予定表 最近大変 さびしい限りじゃ あーりませんか(茨城県/酒出智之・16歳)●Mファンの 付録ディスクも 16枚 どんどん進化で 先が楽しみ(東京都/豊住祐充・?歳)●MSX Mは未知 Sは進歩で Xは 無限の力 秘めたるマシン(静岡県/えびちん・?歳)☆「え」ではじまる和歌だとやっぱりMSXネタが多かったみたい。3月号は「い」ではじまる和歌を送ってきてちょうだい。イラスト・Unicorn

つぎはキャラクタ・コンテストのお知らせ→

投稿大募集

①ゲームのぞき穴―ウル技をみつけたらここへ。②通り抜けできます―ゲームの答えが知りたい人は「Q」係へ、答えを知っている人は「A」係まで。③オレにもいわせろ!―SLGの不満はこちらまで。イラストも受付中。④歌を詠む会―五・七・五・七・七の和歌を詠んできて。お題用のイラストもよろしく。⑤新コーナータイトル未定―そのほかなんでもありのコーナー。掲載されるとゲーム、賞金、テレカのいずれかをプレゼント(②の「Q」と③はのぞく)。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。

桃色図鑑 MSX人気キャラ・コンテスト!

年末年始の特別企画/ MSXのゲームをどれだけ楽しみ、愛したかを問う一大イベント// のつもり

突然だが全キャラクタで人気投票をしてしまうぞ

MSXが誕生してもう9年。Mファンだって5周年を迎え、その長い歴史のなかに出会ったゲームは数知れない。アクションやSLGにハマり、AVGやRPGのエンディングに涙し、春夏秋冬シューティングだったあの日々を思い起こしてみよう。あのときの青春の鼓動は感動の嵐となって、心のなかを拡大回転縮小してしまうことだろう。そこでいちばんキミの脳裏に焼きついている姿は何だろうか。今回の桃色図鑑は新装開店記念として、今までMSXで出た全ゲームの全キャラクタを対象に、人気コンテストを開催してしまうことにするぞ/

好きなキャラクタだったら何でもOK/ 男でも女でもメカでもモンスターでも建物でもアイテムでも隠れでも何でもアリアリ。さらにウケねらい、組織票もキャラに対する愛情表現としてやっぱりOK// イラストを描いての投稿は大歓迎だ// 数々の作品を生み出したMSXだから、どんなキャラがノミネートされるか楽しみ。

↑要は『プリメ』のミス・コンと同じ。しかし星の数ほどあるキャラだから規模は大きい

私はこれを推す!!

参考として編集部のみんなに思い出のキャラを聞いてみた。●ささや～トマト姫『サラダ国のトマト姫』●シゲル～ピンクのぺんぎん『ぺんぎんくんWARS』●ちえ熱～ソリッドスネーク『(同名)』●コルサコフ～MR.G『激ペナ』(88年8月号参照)●Orc～ミリカ『ザース』●あじ～STAGE13の白骨死体『悪魔城ドラキュラ』●かずちょ～牙王『ブライ上巻』●北根編集長～ベッキー『おてんばベッキー』(9年前のゲーム)●今はテクノポリスにいる、にゃん☆～フレイ『FRAY(MSX2版)』●がまこ～ワーベアー『カオスエンジェルス』●わたし、YADAYO～ダンボール『メタルギア』●おさだ～ルーシャオ『付録ディスク』……みんな、何考えてんの?

↑CDも発売されて、人気再燃の「スナッチャー」 担当YADAYOの2押し

↑人工無能の「エミーII」。うまく口説けばエッチもできる。YADAYO、3押し

参考 読者アンケートはがきによる人気ソフト(10月号集計分)

現在の人気ゲームは何なのか、10月号読者アンケートの「実際に遊んでおもしろかったソフト」を見てみた。人気ゲーム=人気キャラという公式はありがちだけどね。ちなみに同率2位に『武将風雲録』、4位に『三国志II』がランクイン。以下『大戦略II』『幻影都市』『ソーサリアン』『FRAY』と続く。このアンケートでは古いゲームは対象外なのだ。

1位 プリンセスメーカー

↑キャラ・コンも本命の娘。応募の際は何歳のいつか、どのエンディングかも書いてね

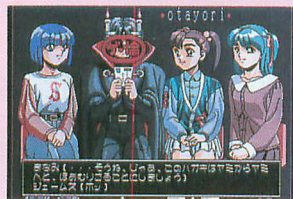
2位 イースII

↑未だに人気を保ち続ける名作ARPG。フィーナもリリアもレアも永遠の恋人

5位 ドラスレ英雄伝説

↑男性キャラがどこまで票を伸ばせるかは女性読者の組織票にかかっている!?

応募のきまり・プレゼントも用意しているぞ

応募はハガキに住所・氏名・年令・電話番号と、キミのもっとも印象に残っているキャラの名前と登場ゲーム名、一番印象に残るシーンも書く。たとえば「アドル/イースII/オープニングでスッ飛ばされているところ」とか「ペトロビッチ/SDスナッチャー/ベッドの上で危篤状態のところ」という感じ。直前データのユーザーディスクも送ってくれると写真が撮りやすいのでうれしいな。返送はしないけど。応募は、ハガキ1枚につき2つのキャラでOKだぞ。しめ切りは93年1月15日まで。年賀状がわりに送ってきてほしい。そして恒例? のプレゼントだけど、受賞ゲームは持っているわけだから関連グッズとか、貴重な絶版ソフトなんかをプレゼントしようかな～と考えている。当選者は1位を選んでくれた人のなかから数名。それとは別に、例によってじょうずなイラストやおもしろいノミネートのハガキからも選ぶぞ。

↑もちろん美少女ゲームもOK/ みんなのハガキを彼女たちも待ってるよ//

11月号当選者発表

全国の美少年ファンのみな様。11月号で募集したアンケートでのプレゼント、『聖闘士星矢』ポスターの当選者発表でございます。まずは、嶺上開花(神奈川県)サン。キミは美形を見る目が肥えているぞ(じつは担当者と好みがまるで同じ)、それから、漫画家志望で荒木キャラファンの佐野誠(岡山県)クン、そしてイラスト付に負けたので綴喜終(宮城県)サンの3人に決定。みんなのハガキを見てみると、やはり『ブライ』の幻左京はダントツ人気だった。Mファンには荒木ファンが多いのかも。ということで次回の参考にさせてもらうからね。 (かずちょ)

↑おーい綴喜終。この目のデカいキャラはだれなんだよーっ、教えてくれー。いっておくけどナルサスはわたしのモノだからね

来月は男性キャラで桃色図鑑をやっちゃうのよ♥

プログラムファンの王国

新年あけましておめでとうございます。あけてないけど。正月であろうとなかろうと、大富豪はおもしろいし、ソフトハウスの経営もスリリングだ。RPGはちょっとチンしなくちゃいけないいけどね。

経営SLG、大型RPG2本、カードゲーム2本ほか全9本

※Ⓟはプログラムです。

→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

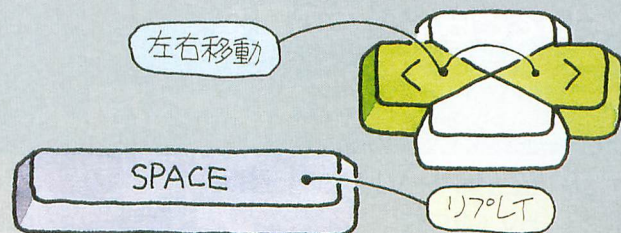
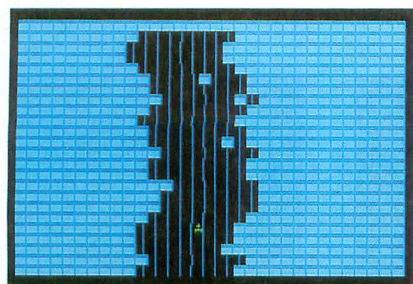
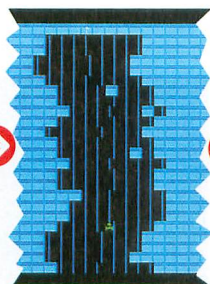
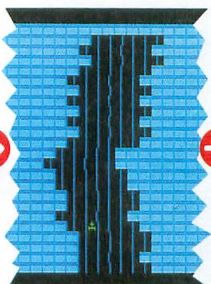
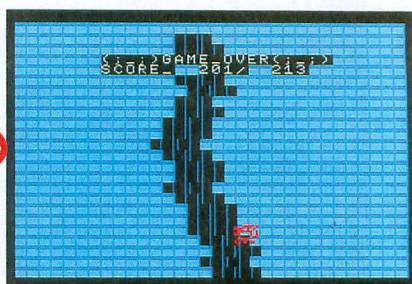
GRAVIT2.FD1

左右に揺さぶられながらひたすら上へ

Gravit2 グラビットツー

MSX MSX2/2+ RAM16K　※ターボRは標準モードで
by MIPS
▶解説は42ページ

左右移動
SPACE リプレイ

投稿ゲームには、スクロールゲームが多いが、このゲームもそうとう典型的な「スクロールゲーム」だ。スクロールしていくギザギザの道を、両端やブロックにあたらないように進んでいく。自機は左右にしか動けないし、動く以外の機能はいっさいない。進むうちに道は細くなり、いつしかボガーン。で、ゲームの成績はボガーンまでどれだけもつか。平凡なゲームだが……。

遊んでみるとクイクイッとひきつけられ、なんだか気持ちいい。それは、道の中央あたりから左右へと流れている重力波のようなものがスリリングだからだ。パターンの流れる方向へ加速が働き、自機は流れていく。だから、狭いすきまを通るときは運を天にまかせて突っ切ったり、広い道は中央あたりをバランスよく飛んだりと、変化に富んだ飛行が楽しめるのだ。(コ)

↑ゲームスタート。自機の付近から左右に重力波のようなものがずっと出つづけている。自機に注目してすぐ右の写真へ

↑重力波におされて右へ少し動いたのがわかるだろうか

↑どんどん進んでいくと、道が細くなってくる

↑重力波のせいでゆらゆらながら狭い隙間をとおっていくのは至難の業。ここまで来たのもほとんど偶然の連続

【ターボRユーザーの方へ】「※ターボRは標準モードで」と書いてあるゲームは標準モードで遊んでください。DOS1フォーマットのディスクを入れるか、数字キーの「1」(テンキーは不可)を押しながら起動すると、標準モードに切り換わります。とくに注記のないゲームは高速モードでも遊べます。付録ディスクでは自動切換しています。

このマークは左から、1画面部門、一般部門、D部門を表します。一般部門のマークの数字は、そのプログラムがn画面m行の長さを持つことを意味しています。また、D部門のDの下にある数字は、その作品のファイルサイズの大きさで、バイト単位。複数ファイルの場合は、それらをあわせた場合の数値です。

ARUARI.FDI

中指とカーソルキーが熱くなる

あるアリの熾烈な戦い

MSX MSX 2/2+RAM16K ※ターボRは標準モードで

by 夢神楽遊睡

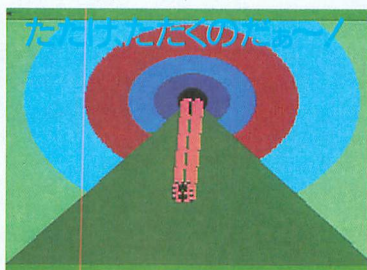
▶解説は44ページ

これは、アリとアリクイの熾烈な戦いを描いた記録である。キミは1匹のアリとなり、容赦なく襲いかかるアリクイの舌をかわし続けねばならない。

では右手の中指と人指し指を用意しましょう。いや、別に親指でも、左手でも、足の指でもいいのです。とにかくカーソルの左右でアリクイの攻撃をかわし、万が一つかまったらくわれる前にカーソルの下を連打しましょう。それ〜ッ‼

5ラウンド以降からは、アリなみんが登場。これを取ると舌の動きが鈍くなる。が、なんとわざと舌につかまらないと取れないのです。キビシー‼

10ラウンドごとにアリくんが「ありがとう」といってくれま……って、ウソウソ。(シゲル)

↑とにかく、せまりくる舌をかわせばいいのです。10回かわせばラウンドクリアよ

↑ラウンドが進むと舌の動きが速くなる。つかまったらくわれる前にカーソルの下を15回以上たたくのだ

↑これが噂のアリなみん。実際、このテの薬品って、必ずCとかVとかついてるのはなぜ? 教えてほしいぞ

TENMON.FDI

のぞいてごらん、夜の星を

超低速天文シミュレーション

MSX 2/2+VRAM128K

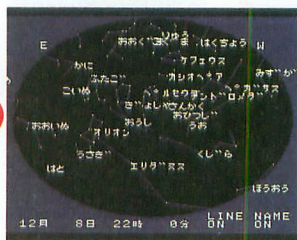
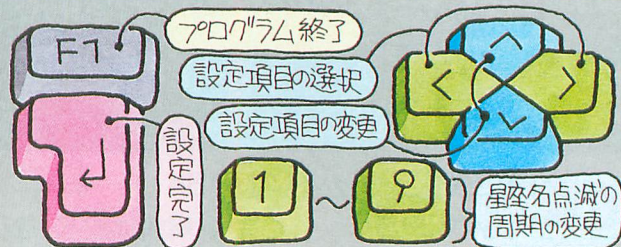
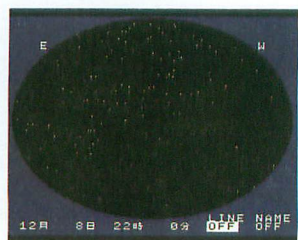
by MIPS

▶解説は45ページ

夜の空をみあげると何が見えるでしょう? 月、飛行機、人工衛星、ウルトラの星、フェナリナーサなどいろいろありますが、このプログラムでは夜の空にかがやく星座をあなたのディスプレイにおとどけします。

まず、画面下のほうで日付を設定します。月は1〜12月、日は1、8、15、22日のいずれか、時間は0〜23時、分は0、20、40分のいずれかです。次のLINEは星座を線で結ぶかどうか、NAMEは星座の名前を表示するかどうかです。すべてを設定したらリターンキーを押します。

しばらくのあいだ星の動きを一生懸命に計算したあと、きれいな星座がディスプレイ一面に表示されます。よく見ると星によって明るさまでちがうのがわかります。星座の名前の点滅のスピードは数字キーの1から9でかえることができます。(お)

→12月8日、午後10時の空。たまにはMファン片手に星を見るのもいいかも。8日に買えなかった人は残念

↑星座の名前を表示させてみる。イマイチわかりにくいのはご愛嬌

↑LINEをOFFにするとこんな感じになる。どれがどの星座かわかる?

SAMPO.FDI

世界初の犬の散歩シミュレーション

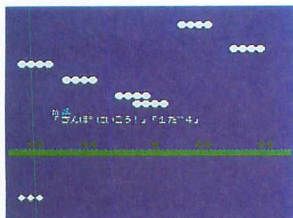
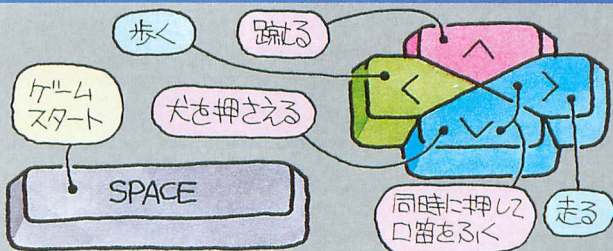
雨がやんだ！さあ、散歩に行こう!!

6/9

MSX 2+以降

by タカマス

※ターボRは標準モードで

▶解説は47ページ

RUNするとこの画面が表示される。「1だ4」は、わんだふぉーと読むらしい

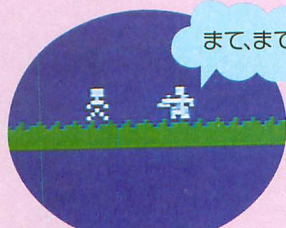
飼い主の走る姿が生き生きとしていていい。画面下に2つのパラメータと口笛がふける回数(◆であらわす)が表示してある

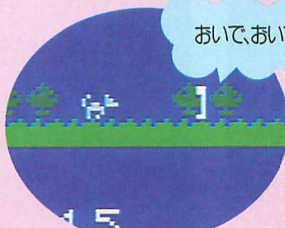
プレイヤーは人間(飼い主)を操作し、いかに長い距離を散歩できるかプレイする、犬の散歩シミュレーションゲームだ。飼い主には「スタミナ」、犬には「こうふんど」のパラメータが付いていて、この2つに気を配りながらのプレイとなる。

主人公のスタミナが減るのは、歩いたり、走ったり、跳ねてくるネコにあたったり(ネコが飛んでいるとき)、石につまづいたり(これは回避不可能)したとき。これを回復させるにはじっとしていたり、愛犬や、ほえてくる犬を蹴ったりすればいい。また、愛犬は向かってくる車や人にあたったり、ほえてくる犬に遭遇したり、飼い主に蹴られたり、画面の左端までいってしまうと興奮度があがる。これを下げるにはカーソルキーの下を押して愛犬をなでなでしてやるのだ。なでているあいだは車や人をやりすごせる。先走りすぎて車にぶつかりそうになった愛犬は、口笛をふいて呼び戻し助けてあげよう。口笛がふけるのは3回までで、これは増えたりしないから大事に使おう。

興奮度が100を超えるか、スタミナが0になるとゲームオーバー。作者の手紙には「エンディングがプリンセスメーカー並みに9種類ある」と書いてあり、散歩できた距離に応じてエンディングが変わるらしい。わたしは3種類しか見たことがないが、この作品の解析担当者によれば「最後のエンディングはちょっと凝ってる」ということだ。(ち)

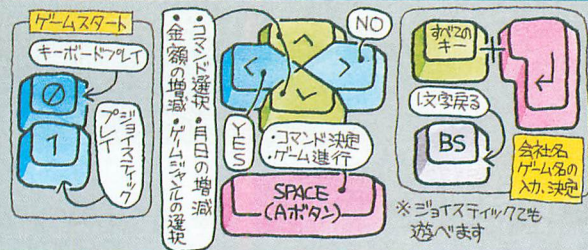
180メートルぐらい散歩して終わると、愛犬が怒って人を襲うエンディングになる

ほのぼの、のどかな散歩風景

向こうから歩いてくる人に愛犬を蹴られないようにおさえておこう

愛犬がおしっこをしているだけだが、このとき飼い主のスタミナが減るのだ

口笛をふくと愛犬が一生懸命、走ってくるのがうれしいね

ちょっとひどい手段だが、愛犬を蹴ってスタミナを回復させる

ゲーム作成ツールじゃないぞ
GAME MAKER ゲーム・メーカー

MSX MSX2/2+RAM32K ※ターボRは標準モードで
by RETURN ▶解説は48ページ

読者のなかには「将来はゲームメーカーを設立、大ヒット作を生み出し、赤坂や銀座でウハウハ豪遊」などと考えている人もいるだろう。そんなささやかな(どこが)夢をこのゲームはかなえてくれる(ウハウハはかなえてくれない)。

プレイヤーである社長の目的はゲームソフトをどれだけ売り上げるか。10年の限られた期間にゲームの開発、ときには宣伝で売りあげアップを狙いゲームを発売。ただし、コマンドは1つ実行するたびに1か月が経過するので、緻密な計画が必要。

さらに売りあげを技術開発や社員教育にあて、会社の強化を図ることも忘れてはならない。とはいっても要は、『プリンスメーカー』とか『ドナクエV』など勝手なタイトルをつけて楽しめばOK。ゲーム終了時には発売したゲームの総タイトルや総売りあげといった販売実績が表示される。　(シゲル)

コマンドの解説

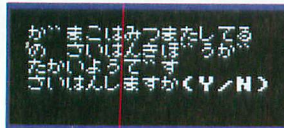
●**新作発表**　開発するゲームの発表。ゲーム名とジャンル(ACT=アクション、AVG=アドベンチャー、SLG=シミュレーション、PZG=パズル、RPG=ロールプレイング、STG=シューティング)、発売予定日を入力。すでに開発中だと実行できない

●**ゲーム開発**　開発中ゲームの完成度を上げる。新作発表をしていないか完成度が100だと実行不可

●**技術開発**　開発力を上げる

●**社員教育**　社員能力を上げる

●**宣伝**　開発中ゲームの期待度を上げる

●**PASS**　何もしないでその月を終える

⬆再販はちょっとした臨時収入になる。でもランダムでしか発生しないのが残念

データのみかた

◎**資金**　技術開発、社員教育、宣伝に必要。発売、再販で上がる

◎**開発力**　主に完成度の上昇率に影響(最大200)

◎**社員能力**　主にゲームの売上に影響(最大200)

◎**ゲーム名**　開発中のゲーム名

◎**ジャンル**　開発中ゲームのジャンル

◎**発売予定**　開発中ゲームの発売予定日。遅れると期待度半減。

◎**期待度**　開発中ゲームの期待度。売上に影響(最大200)

◎**完成度**　開発中ゲームの完成度。100にならないと発売できない

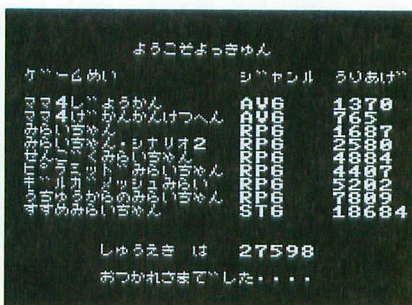
◎**はやりのジャンル**　現在はやっているジャンル。はやりのジャンルは売り上げが高い。年が明けると、はやりは変わる

編集部員の社長ぶりを拝見

仮にも、パソコン誌のMファンだからして編集部員もゲーム業界にくわしいに違いない。その仮定のもとに社長としての力量があるかその手腕を披露してもらった。でもホントはかってに遊んでいたのをひろってきただけなので見苦しい点アリアリだがそいつはご愛嬌。

五万円ささや社長

⬆さすがはささや。5万円でパポと○○して××したことはあるぞ。でも、2つ目のタイトルは何じゃい

アイドル天使Orc社長

⬆うむむ、Orcは宗旨変えか？　そういえば最近まで『ママ4』って『ママと4才』の略とばかり思っていたぞ

ガマック社長

⬆がまりーてーる……、ってあんた何考えてんの？　タイトル名にもコったというが、オレは責任もたんからな

DAIFUGOU.FDI

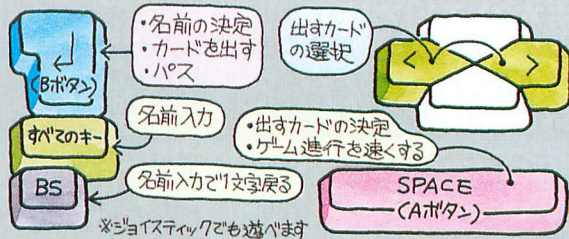
革命、都落ちありの本格1人大富豪

大富豪

MSX MSX2/2+ RAM32K ※ターボRは標準モードで

by よっさ

▶解説は50ページ

・名前の決定
・カードを出す
・パス
(Bボタン)
出すカードの選択
すべてのキー
名前入力
・出すカードの決定
・ゲーム進行を速くする
BS
名前入力で1文字戻る
SPACE (Aボタン)
※ジョイスティックでも遊べます

■基本的なルール

プレイヤーはコンピュータがあやつるほかの5人と対戦する。1回戦はランダムに順番が決定されるが、2回戦以降は大貧民が最初のカードを出す。

はじめのプレイヤーが手札から好きなカードを場に出す。ついで順に場札より強いカードを場に出していき、手札がなくなったらあがりとなる。出せるカードがあっても、カードを指定せずリターンキーを押すとパスになる。カードの強さは3が最弱でKまでは数字の大きい順、ついでA、2、ジョーカーとなり、ジョーカーが最強となる(通常の大富豪ではジョーカーはオールマイティとして使えるが、このゲームではオールマイティではない)。自分の出したカードをほかの全員がパスしたばあい、自分の手札から好きなカードを出すことができる。

カードの出し方には、1枚だけ、同じ数のカード2〜4枚組、連番のパターンがあり、同じパターンの強いカードを出さなくてはならない。ほかのプレイヤーの残り手札数は画面上の名前の右に表示される。

最後に出たカードにたいして他の全員がパスするとアゲインになり、最後にカードを出した人がまた出せる

■勝利条件

早くあがった順に大富豪、富豪、平民A、平民B、貧民、大貧民と階級がつけられ、残り手札数の右にビルが表示される。大富豪は2軒、富豪では1軒のビルが建ち、先に10軒のビルを建てた人の優勝になる。

■連番

連番として出せるのは同じスートで3枚から。そして、たとえば3、4、5の連番のときは、4、5、6でも出すことができる。なお、このときは、小さい数のカードから順に指定しないといけない。また、2から3につながる連番は存在しない。

■トレード

貧民のときは富豪に1枚、大貧民になると大富豪に2枚、強いカードをわたさなくてはならず(はじめに強制的にわたすことになる)、かわりに相手のいらないカードをうけとる。富豪、大富豪になったときは、逆にいらないカードをわたすことができる。このときは、カードが配られた時点で、いらないカードを選択する。

■革命

同じ数のカードの4枚組が出されると、革命となり、以降カードの強さが逆転する(ジョーカーが最弱、3が最強)。この効果は1ゲーム中のみ有効。

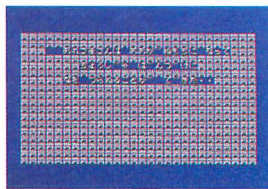
■都落ち

大富豪がほかのプレイヤーに先にあがられてしまうと、大貧民になってしまう。(お)

リセットしません勝つまでは

大富豪がその地位をまもりきれないと一気に大貧民になってしまう。でもここでリセットしちゃダメよ! がまんがまん

ばばーんと革命だ! ああ、この快感。いちどこの味を覚えたらもうやめられません、ウヒウヒ

ホーッホッホッ……なんて高笑いしてしまいたくなるこの手札を見て見て! なんとミゴトな6連番! ほかのプレイヤーのためいきがきこえてくるようだ。ふふふん。ちなみにカードの上下にあるマークは選択済みを表す

みごと優勝! お祝いのメッセージをみながらひとやすみ

MBATTLE.LZH（圧縮ファイル）※再起動はDOSのコマンドラインで「RUN-MD」

魔法をひろって勝負、勝負

MAGIC BATTLE マジック・バトル

MSX MSX2/2+RAM32K ※ターボRは標準モードで

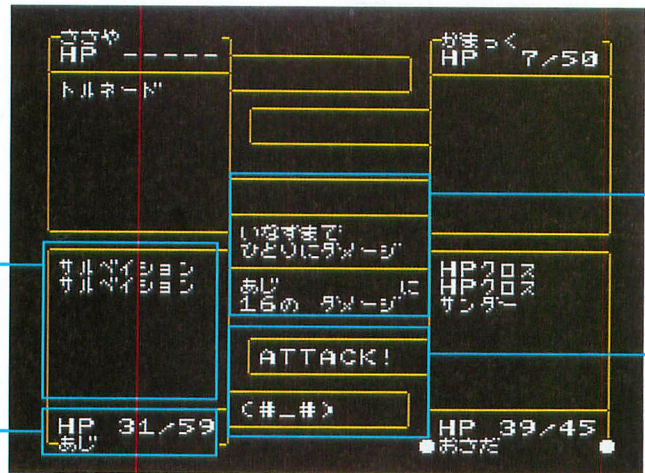
by もとき

▶解説は54ページ

手持ちの魔法

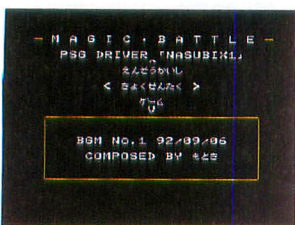
プレイヤーが拾った保持型魔法は各プレイヤーの魔法表示欄にキープされる。魔法表示欄が魔法でいっぱいになっていると拾うことはできない

ステータス

プレイヤーの名前と現在のHP／最大HPを表示。なお最大HPは最高99まで伸ばすことができる

メッセージウインドウ

拾った魔法の名前とその効果、および、プレイヤーの入力待ち、現在の状況などを表示

プレイヤーのセリフ

魔法を拾ったり使ったりしたときなどのプレイヤーのセリフ、会話を表示。話し方には8通りあり、これはゲームエントリー時に選択

⬆ESCキーを押しながらゲームを立ち上げるとBGMテストに入ることができる

ちょうど1年前のファンダムに『CARD－BATTLE』というゲームがあったのを覚えているかな？　今回紹介する、『MAGIC　BATTLE』はその『CARD－BATTLE』をパワーアップ。4人までプレイ可能になり、COM対戦、ウォッチモードも搭載。

ルールは自分以外の3人のプレイヤーを敵にまわし、多種多様さまざまな魔法を駆使して相手全員のHPをゼロにすれば勝ち。数試合（ゲームエントリー画面で設定）戦って勝利数の多いプレイヤーが優勝。

魔法は「ひろう」で手に入るが何が手に入るかは運次第。魔法には拾っただけで効果の現れる直効型、手持ちの魔法としてキープされ「つかう」で効果を発揮する保持型魔法がある。効果は右の一覧表を見てくれ。

またこのゲームの隠し味ともいうべき要素にプレイヤーの「話し方」がある。これはプレイヤーの名前などを入力するゲームエントリー画面で設定。「はよーん」や「だめでちゅよ」が飛び出す「へんしゅうぶ」やなんだかウサン臭そうなガイジンを思わせる「フォーリナー」、パソ天も担当しているあじも絶賛（?）の「ぱそつう」など、いろいろあって楽しいぞ。

●ちょっとオマケ

このゲームを途中で止めて、A＝USR(8)と入力。あるゲームのエンディングテーマがながれるけど、何のゲームかキミにはわかるかな？　（シゲル）

⬆「もとき」にとりつかれるととんでもないことがバンバン起きちゃう。助けてー

魔法一覧表

魔法の名前	効果
保持型魔法（手持ちの魔法にできるもの）	
ファイヤ	相手1人に対し、3～6のダメージを与える
ブリザード	ファイヤの強化版。9～13のダメージを与える
サンダー	ファイヤ系最強。15～20のダメージを与える
ヒーリング	自分のHPを8～10回復する
リカバリー	ヒーリングの強化版。20～26回復する
サルベイション	ヒーリング系最強。HPが完全回復する
アシッド	自分以外の全員に6～9のダメージを与える
トルネード	アシッドの強化版。10～15のダメージを与える
ニュークリア	アシッド系最強。16～22のダメージを与える
ポイズン	相手1人を毒に侵し、じわじわとHPを奪う
ドレイン	相手1人からHPを6～9ほど吸い取る
スリープ	相手1人をしばらく眠らせる
グロウ	自分の最大HPを8～12増加する
リバース	順番を逆にする
HPクロス	対角線上にある1組のHPをいれかえる
直効型（ひろった時点で効果をあらわすもの）	
ゴッドいちかわ	全員のHPを完全回復する
デビルいちかわ	全員のHPを半減する
もとき	「もとき」にとりつかれ、しばらく邪魔をされる
サイレント	BGMを消す
フォゲット	手持ちの魔法をすべて忘れてしまう
ミス	自分に2～6のダメージ
ビッグバン	ミスの強化版。9～17のダメージ
ディザスター	HPの最も高い人と最も低い人のHPがいれかわる
カース	回復魔法がしばらくきかなくなる
ストレングスン	ファイヤ系、ヒーリング系、アシッド系の魔法を強化
アベレージ	全員のHPを平均する
デススペル	画面が緑と黒になる。この間にデススペルを拾うと？
デジェネレイト	最大HPが3～7減少する

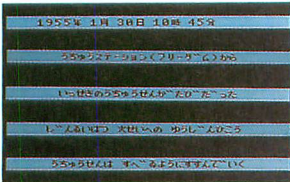
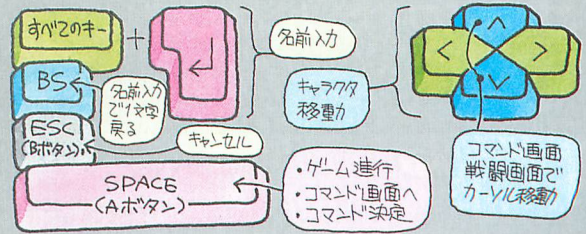
ANOTHER.LZH（圧縮ファイル）※再起動はDOSのコマンドラインで「RUN-AL」

本格SFストーリーを楽しむ新鮮RPG
Another Land アナザー・ランド

D 27,168

MSX 2/2+ VRAM128K ※ターボRは標準モードで

by ましろ

▶解説は55ページ

静かに淡々と物語の幕は開く。主人公は宇宙飛行士。そして……

「RPGは時間がかかるし、レベルアップが面倒で……」というRPG敬遠派のキミにもぜひプレイして欲しいゲーム、それがこの『Another Land』だ。ストーリーも小説を読むようにサクサク進んでいくし、アイテムの入手方法も単純明快。従来のRPGに慣れたひとも、このゲームには新鮮な感動を覚えるはずだ。

主人公はNASAの宇宙飛行士。原因不明の事故でとある惑星に漂着してしまうところからゲームは始まる。敵との戦闘方法は、「いしおの」などの武器で攻撃する通常の攻撃と、いわゆる魔法攻撃にあたるPK（サイコキネシス）攻撃の2とおり。主人公は漂流直後、何も武器を持っていないので、敵と遭遇したらひたすら逃げるのが賢明。まずはこの星の住人と言葉が通じるようにしてもらおう。言葉が通じるようになれば、街の人々からいろいろな情報やアイテムが手に入るはずだ。はたしてこの星の謎とは？　（がまこ）

■画面の説明

マップウインドウ
主人公、街、遺跡などの位置を表示するメイン画面。アリアンティアの一部が表示され次のマップと地形がつながっている。海や山は移動不可能

会話・戦闘ウインドウ
街の人々との会話が表示される。また敵との戦闘時には、敵の名前や与えたダメージ。主人公が与えられたダメージなどを表示。重要な会話を見逃さないように

ステータスウインドウ
主人公の名前、レベル、ステータスの表示。♥は体力。♣はPK攻撃力。こまめに体力に注意しよう

人物ウインドウ
敵の名前を表示。「かんさつする」を選ぶと、敵の詳しい姿かたちを説明してくれる

敵識別ウインドウ
街の中では会話できる人物を表示。また敵との戦闘時は行動を選択する画面になる

■アイテム一覧表

武器	攻撃力	防具	防御力	回復薬	回復力
いしおの	10	NASAのふく	0	あおしば	20
ほのおのつるぎ	35	あかしばのふく	50	サッサルのみず	100
なめなめのやり	78				
メーザーガン	180	こだいのよろい	75	IOD-57	80
レールガン	300				
イオンビーム	800	エアアーマー	90	IOD-70	150

■冒険の舞台は惑星アリアンティア

・1955年 1月30日
ここは宇宙ステーション「フリーダム」。思えば長く苦しい道のりだった。幼いころから宇宙飛行士に憧れ、宇宙飛行士になるためにわが半生を注いできた……。人類初の火星への有人飛行。あの数多い候補生の中からよく自分が残れたものだ。まだ信じられない。補助ロケットに続いて、メインロケットが点火された。カウントダウンが続く。未知の世界への旅が今始まる。そこになにが待ち受けているかはわからない、だが何が起ころうとも最後まで見届けてやろう。それが私の使命だ……。

・1955年 1月31日
原因不明の事故で宇宙船が操縦不能になったまでは覚えている。だがそれからさきの記憶がまったくない。宇宙船はどこだ。ほかのクルーは……。なにが起こったのか？　私には状況が理解できない。地球に似てはいるが、ここは地球ではない……。

・1955年2月1日
不気味な怪物から逃げまわり、なんとか人々と会話が交わせるようになった。「惑星アリアンティア」この星の名だそうだ。どうやら私は今、得体の知れない大きな波に飲みこまれようとしている……。

アリアンティアのマップ。ここで感動のストーリーが始まる

■ロード・セーブは？

街で長老に話しかければ、自動的にセーブされる。ここでひとつ注意！付録ディスクから解凍が終わったらディスクは必ず書きこみ可能な状態にしておこう。そうしないとエラーが出て止まってしまうぞ。またゲームを途中から始める場合はオープニングで「つづきから」を選ぼう。

絶対ないしょの情報。なんとエンディングは2とおりあるのだ

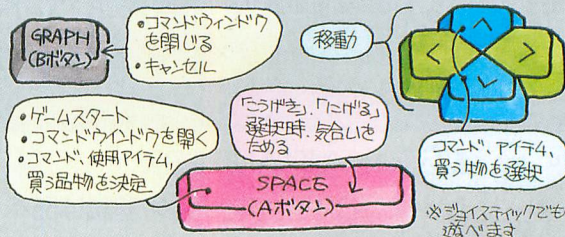
HZI.SLIME.LZH（圧縮ファイル）※再起動はDOSのコマンドラインで「RUN-SW」

ここはハワイだ、カンボジア

SLIME WORLD スライム・ワールド

MSX 2/2+VRAM128K
by FRIEVE

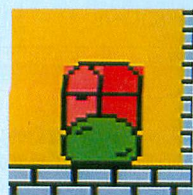
※ターボRは標準モードで

▶解説は55ページ

オレの名はジェライムだ。最近人間どもがスライム狩りだとかでオレたちの村にもやってくるようになった。オレたちも必死に戦ったんだが人間とスライムでは力がちがいすぎた。最近はオレたちをうらぎって人間の手下になったやつらも多い。スラリン、アキーラ、サスケ、みんなスライムとしての誇りはどこへやったんだ。オレは人間に勝つ力を得るため旅にでることにした。どれ、村のみんなに別れのあいさつをしてくるか。

■村長：コドライムのおはなし

おお、ジェライム、本当に旅にでるのか？　そうか。ワシらスライムは非力じゃが、修行をつむことによって大きな体をもつことができる。さらに修行をつんだ者は魔法も使えるようになるそうじゃ。

昔、ワシのひいおじいさんから聞いた話では、この村を悪魔がおそったとき村を守った勇者がいたそうじゃ。その勇者は遠くの村で修行をし、空から岩の雨をふらせて悪魔を退治したと聞いた。お前にもできるかもしれん。がんばるのじゃぞ。それから、くれぐれもスライムチーズにされんようにな。おお、あれはスライスチーズか。　　（お）

宝　箱

⬅宝箱は下からぶつからないと中身をとれない。だれかと話すときも下から

⬅サービス満点のスライムホテルに泊まって完全回復だ。がんばるぜ！

戦闘はリアルタイムだ！

■スラノビッチ少佐のおはなし

わたしが村の防衛隊長スラノビッチ少佐である。それではスライム式武術の基礎を教えよう。

まず、われわれの戦いはリアルタイムだ。敵と出会って戦闘画面になった瞬間から戦闘ははじまっておる。ボヤボヤしてると死んでしまうぞ。コマンドの画面の下にPOWというのがあるのに気づいたかね？　これはわれわれスライム式武術特有の「きあい」というもので、「たたかう」と「にげる」のコマンドのとき重要なのだ。コマンドを選んだままスペースキーを押しっぱなしにすることによってPOWの目盛りがだんだん上がっていくだろう。ちょっと時間がかかってそのあいだ攻撃されるだろうがまんするのだ。気合いが十分たまったところでスペースキーをはなせば攻撃なら大きなダメージが与えられ、にげるときはより確実ににげられるようになるだろう。気合いをためるスピードは修行を積むごとに速くなってゆくぞ。

「どうぐ」と「まほう」についてはスラリータにきいてくれたまえ。では健闘をいのる。

⬅戦闘ではすばやく確実なコマンド選択と気合いをムダにためすぎないことがかんじんだ。なかには硫酸を使う敵もいる。ボディーが大幅にへってしまうぞ

■アイテム一覧

名前	魔力	効果
ヒーリング	3	体力を少し回復
ヒーリング2	10	体力を多く回復
ファイアー	3	敵にほのおをぶつける
アイス	5	敵を凍らせる
サンダー	9	敵に雷をおとす
メテオミサイル	15	敵に隕石をおとす
メテオシャワー	23	敵に隕石の雨をふらせる
パワフル	30	最大パワーで攻撃する
ウィークリィ	15	敵の攻撃力を下げる

■魔法一覧

名前	値段	効果
かいふくやく	10	体力を少し回復
とっこうやく	30	体力を多く回復
スライムのもと	20	ボディー全回復
まほうのすな	50	魔力を少し回復
まほうのつぼ	200	魔力を多く回復
せいめいのたま	5000	体力と魔力を完全回復
どくばり	10	敵にダメージ
ばくだん	200	敵にダメージ
デスミサイル	1000	敵にダメージ
デスエレキ	2500	敵にダメージ
かなあみ	20	敵の動きを鈍らせる
けむりだま	30	敵から逃げる

コマンドの説明

■村娘:スラリータのおはなし

ジェライム、本当にいってしまうの？　そう、わかったわ。でも、私のいうことをよくきいてね。フィールド画面でスペースキーを押すとコマンド画面になるわ。「どうぐ」を選ぶと持っている道具が使えるの。道具は2ページにわたって表示されるから、次のページにある道具を使いたいときは「そのほか」を選ぶのよ。「まほう」では魔法を使えるわ。セーブとロードはわ

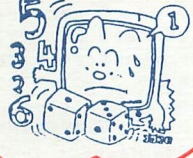
かってるわね。セーブデータがないときにロードするとエラーになっちゃうから気をつけてね。

それじゃ、絶対帰ってきてね。約束よ。

パラメータのみかた

■スラマニョーレ先生のおはなし

ジェライムくん久しぶり。キミは国語や算数はダメだったけど保健体育だけはいつもトップだったね。ではちょっと復習だ。LIFE•POINT(HP)は3つに分かれていて、これは私たちスライムの大きな特徴なんだ。左から「HP：ボディー：MAXボディー」となっていて、HPの上限はボディーの値、ボディーの上限はMAXボディーとなっているんだ。HPが0になったり、ボディーがMAXボディーの半分以下になってしまうと死んでしまうから気をつけないとな。MAGIC・POINTは魔法を使う力だ。左から「現在の値：最大値」だ。ほかのはわかるよな？ATPが攻撃力、DFPが防御力、SPPがすばやさ、LVは現在のレベル、EXPは現在の経験値、NEXTは次のレベルに必要な経験値、GOLDは持ち金。以上復習おわり。がんばれよ！

300種類のプログラムが、遊びながら覚えられる！
これでキミもパソコン名人。
パソコンサイコロ
ニックネーム投票集計
暗号作成&解読
キミだけに教える300のプログラム！
ハガキをポストへ！
★キミはパソコンを使いこなしているか？
買ってきたソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当のパソコンに強い人間とはいえない。すぐあきてしまうし機械も本当に生かされていない。パソコンをやるなら何といっても自分でプログラムが作れるようになることがいちばん！その方法はあんがいやさしいのだ！
★プログラムが作れれば楽しさ100倍!!
あきらめていては絶対にソン！このページのハガキを出して案内資料をまずもらおう！プログラムが作れる！グラフィックも思いのまま！BASICだってよくわかる！キミだけのオリジナルゲームを作ってみんなをアッといわせる本当のパソコン実力者になれる！
★グラフィックも思いのまま！
★自分で作ったプログラムで楽しもう！
MSX対応パソコン講座
ターボパワーのパソコン講座で、ともだちに差をつけろ！
すぐ役立つ！
講座案内資料
無料送呈
プログラムが作れるようになる！
さあ！今すぐハガキを出して絶対役立つ案内資料をもらっておこう！切手を貼らずに出せるから住所や名前を書いたらすぐポストへ！
(財)電子技術教育協会
〒169 東京都新宿区高田馬場4-2-38
☎東京 03(3200)5713

本誌の表紙が変わったり、付録ディスクのメニューが変わったりと激動の新年号。ツール専門コーナーが始まるなど、ややぬるま湯的に平和なファンダムにも改革の波が……。

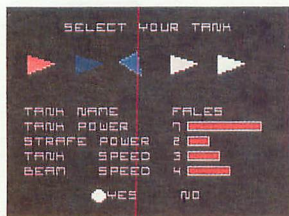
目次

※①～⑮はアンケート番号です。

ちえ熱の選考会レポート

今月は、『あるアリの熾烈な戦い』や『雨がやんだ／　さあ、散歩に行こう／』などの作品によって、選考会は笑いの多かったのが印象的だった。また、しぶい科学物も目立って、いつもと違った雰囲気があった。

今月、惜しくも不採用になったが、わたしの気に入った作品はMITTUN SOFT作の『五台の戦車』だ。各性能が違う戦車を選んで戦う2人対戦ゲームで、シンプルにできている三角形の戦車がグルグル回転するなどよくできていた。しかし、沼地や森(画面の色で区別する)などで戦車が被弾するとそこが平地になってしまうという、プログラムに不十分なところがあり、ちょっと残念。それにしてもあのアクションゲーム性はもったいないので、練り直しての再投稿に期待したい。

もう3か月も結論を延ばしているUNIPI作の『DARK Dungeon』の採用について、今月こそハッキリさせようとしたところ、新たな『DARK Dungeon』が送られてきた。いったいこれは……。来月号を待て。　(ち)

⬆MITTUN SOFT作の「五台の戦車」。画面は選んだ戦車のデータが表示されている

選考会出品リスト

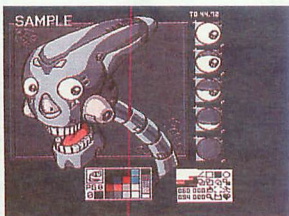
	作品名	作者	作品内容
1	色かるた	凹凸塚本蕎史凹凸	画面に並ぶ48色の四角から指定された色の四角をすばやく見つけて取る対戦型ゲーム
1	回転	伊藤隆明	最初に漢字コードを入力し、その漢字を回転させるプログラム。準備に半日かかる
1	捕Q	直川源泰	フライやライナーで飛んでくるボールをキャッチする。息をつかせない操作がいい
1	NEWTON	タコチューの足	ディスプレイに再現した天体シミュレーションプログラム。1画面でがんばった
1	おたから	カカキッシ	グチャグチャに描いた絵のなかから、ヒントをもとに宝を探し出す。アイデアが斬新
1	街を歩こう	タカマス	いかに相手より多くビルや家を破壊したかを競い合う、ブラックユーモアなゲーム
1	キャッチボール	KPC	特殊マウス操作の1人キャッチボールアクション(?)ゲーム。編集部の最高は2回
GP	ダンジョンマインド	いまむら秀樹	12月号採用の『シャドウヒーローズ』に似たRPG。これには迷宮がまちうけていた
GP	すーぱーふくわらい	阿知波基信	季節ネタの作品かな。ちょっと福笑いゲームとしての工夫が足りない
D	TWIN BALL Jr.	赤崎和広	同時に4つのボールがかけめぐるブロックくずし。『TWIN BALL』の続編
D	CHUM★LAND	ブチーキ・SOFT	かわいいキャラクタが主人公のアクションゲーム。おさだが推していたのだが……
D	MEZOAⅢ	ロートルダムの怪人	選考会日直前に届いたため、ゲームはまだやりこんでいない。来月にも出品予定

⬆各作品名の左に表示してある「Ｉ」はＩ画面部門、「ＧＰ」は一般部門、「Ｄ」はＤ部門の作品です。また、写真で紹介してある作品は上の表には載っていません

Orcのツール選考レポート

突然出現したこのコーナー。右にあげてある作品は、別に今月からはじまる「ツール／」のコーナーあてに送られてきたわけではありません。ファンダムの各部門や、スーパー付録ディスクあてに送られてきたなかの、役に立ちそうな実用性のあるもので、ファンダムのふつうの紹介ページではなかなか紹介しづらいと思われる作品を選んでみたものです。

なかにはハイレベルで、マニュアルもすごくていねいに作られ、しっかりした資料もある便利そうな作品もあり、これは1作品1作品に焦点をあてて、しっかりと紹介しなきゃいけないな、ということで、58ページからの「ツール／」のページができたのです。

今まで来た個々の作品の内容については、かんたんな紹介は右の表にある通りですが、とてもこの欄で紹介できるものではなく、来月からの「ツール／」に乞御期待ということになるわけです。　(O)

⬆素人ＣＧ描きOrcのイチ押し。使い勝手はあのグラフサウルスを超えたか？

作品名	作者名	内容
CASLシミュレータセット	中村誠吾	情報処理試験の選択科目CASLのシミュレータ。膨大な資料に唖然
TAC-MSX	鰯　沢庵	これもアセンブラ。ユニークな逐次変換の入力方式がおもしろい
TOYBOX	Romi	フリーウエアのAEGに似たファイラ。マウス対応も魅力
LORD	Romi	超高機能モニタ。マシン語のプログラム開発、解析に最適。裏RAM使用
三毛走	前島敬之	SCREEN5専用グラフィックエディタ。ルーペが中心で修正に便利か
OuT-SeT	大羽ナオ	SCREEN10用のグラフィックエディタ。RGBとYJKを切り換えられる
SIIANIME	S-Ⅱ	SCREEN5専用グラフィックエディタ&アニメ支援ツール。来月掲載／
SUPER MZET	福留英明	裏RAM常駐のBASICスクリーンエディタ拡張プログラム
伽楽多	ダンク	多色刷りキャラクタエディタ。4×4の大きなキャラクタまで作成可能
ファイラー	山本文彦	拡張ステートメントプログラム。CALL命令を拡張して快適な環境を
Graphy	佐藤光彦	SCREEN5、7のグラフィックエディタ。豊富なコマンドがある
BGM MAKER	SILVER SNAIL	PSG2チャンネルのBGM作成ツール。組みこみ可能演奏モジュールつき

★ファンダムへの投稿募集中／　応募要項は81ページ

選考会集計結果

BEST5プラス1!

今月採用の『大富豪』は選考会以前に採用が確定し、編集部で遊ばれていた。この作品がこんなにも編集部ではやった理由には、もちろん『大富豪』のゲームバランスやシステムのよさもあるが、じつはある人物の〝がまっく〟な行動のせいなのだ。

あなたはトランプゲームの大富豪で、数字は3、4、5と連続していてもマーク(スート)が違う3枚のカードを出しますか。今秋の大社員旅行でまさに大富豪をやっていたとき、がまっく(がまこのこと)は出しました。

彼のやってきた地方ルールではそれでもOKというのですが、本当にそういうルールでやっているところがあるのかなあ? そこで、みんながどんな大富豪のルールで遊んでいるのか、そのルールを大募集します。ファンダムアンケートハガキなどに書いて送ってきてね。　(ち)

ちえ熱の のせちゃえ、いれちゃえ　たこあげえむ

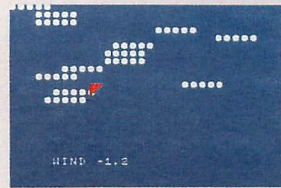
MSX MSX2/2+ RAM8K　by MSKSBT SOFT

8月期の投稿作品であり、2度の選考会出品にかかわらず、ついに採用されなかったリアルなタコあげシミュレーションゲーム、MSKSBT SOFT作の『たこあげえむ』をここで紹介。

■キー操作

プログラムをRUNするとゲームスタート。カーソルキーの下で糸を引っ張り赤いタコを上昇させ、カーソルキーの左右でタコを左右に移動させる。自動的にリプレイ。

■遊び方

ゲームの目的はどこまでも高くタコを上げていくこと。画面に表示してある「WIND」は風力をあらわし、数値がマイナスだと風は画面の右から左に吹く。画面の上に着くとステージクリア。画面の左右や下に行ってしまうとゲームオーバーだ。　(ち)

↑タコが大空を舞う。ああ、なつかしい

審査員&近況	GAME MAKER	大富豪	超低速天文シミュレーション	MAGIC BATTLE	あるアリの熾烈な争い	雨がやんだ! さあ、散歩に行こう
	総計72点	総計72点	総計61点	総計57点	総計57点	総計50点
Orc 付録ディスク、FM音楽館担当。ずいぶん辛目の点数ばかりつけちゃった	たいへんバランスよくまとまっていいゲームだが、開発や人材や収支をもっとシミュレートしてほしかった	よくぞ大富豪をゲーム化してくれた。しかしこのゲームはローカルルールが選べてこそ、という気がする	自ら銘打っている超低速という欠点以外はよいのでは。あれが北斗七星だから、北極星はこれだな	よくあるカードゲームだが、メッセージが楽しい。ぱそつうには「〜°^^°〜」を入れてほしかった	攻撃から逃げるだけなら当然ボツだが、アイテムを取るには一度捕まらなくてはいけないというとこがよい	小さいキャラクタでよくやるなあ、という反面やはり小さいと見栄えがしないので、印象はあまり
がまこ 紹介ページ担当。久しぶりに書いた解析原稿はなかなかデスクにOKされず	単純なゲーム展開ですが、開発するソフトを凝った名前にすると非常に楽しいです。例えば……あ、行数が足り	計らずも編集部で大富豪が大流行していた時期でした。ちなみに僕は大富豪で負けたことがありません(実話)	将来女のコをくどくときにどうぞ。「キミの誕生日は? そう、じゃ、あの星座はキミのためにあるんだね」	このゲーム、やってみると非常におもしろいです。もうすこしいい点数をつけてあげればよかったです。はい	まあ、なんといったらいいのでしょうか。可もなく、不可もなくといったところですか。アリは好きですがね	このゲームのどこがいいのか私には理解できません。以上
コルサコフ いろんなページのデスク。最近「どいつもこいつも」症候群によくかかる	もう1つ深みのある展開に欠けるが、ソフトハウスの経営戦略のツボをうまくつかんでいる(ような気がして)	もともと「大富豪」が大好き。この作品はそれをきちんとパソコンゲーム化しているのでとにかく満点	けっこう緻密にユーザーの使い勝手を考えているので8点。タイトルがいいわけがましいのでマイナス1点	ゲームそのものは以前にも似たようなものがあったが、キャラクタたちの口調や性格などが楽しい	なんだかムリヤリな設定と、わざとつかまらないと取れない意地悪なアイテムがあるという点が気に入った	日常生活をうまくゲームにしている。犬の興奮と飼い主のスタミナのバランスをとるというシステムもうまい
ささや プリメクラブ、付録ディスク担当。車のローンでスキー代がない貧乏人に	売上金が10万を超えたところで暴走したナリ。人これをバブルの崩壊と呼ぶ。記録達成だと思ったのに!	2&ジョーカー上がりありは良くないナリ。コンピュータもなかなか強くて歯ごたえがあるナリよ	ほよよ、きれいナリ。これで星座の物知り博士になれるナリね。星座の話で女性をくどくヤツはがまこナリ	しゃべり方を編集部にちゅると、なちゅかちいでちゅでちゅ調の言葉使いになるでちゅ。お試しあれ、でちゅ	高速モードでやると、とてもじゃないけど逃げきれないナリ。これでギャラガを思い出したのはわが輩だけ?	またか。わが輩が0点をつけるとこうなるナリ。とにかく、おもしろいとは思えないナリ。どうちてでちょうね
ちえ熱 当コーナー担当。べつにささやが0点にしているのを選んでいるわけじゃないよ	まだまだゲームのコツをつかんでいないが、自分の作ったゲームソフトがヒットしたときがやっぱりうれしいね	大貧民争いで負けたほうのカードが表示されないのが残念。「バカめ、そんなカードだったのか」っていいたい	こういった「本にも載っているじゃん」みたいなものをわざわざプログラムするのがいいし、きれいじゃん	オリジナル性は「CARD BATTLE」に似て低いが、マジックに応じたちょっとした演出がいいね	舌につかまっても逃げられる、なにがなんでも生き延びてやるというアリの気持ちに共感(?)	のんびりムードで楽しめるゲームではなかろうか。人が走るビジュアルはいいが、スタミナの減りが激しいよ
MORO スーパービギナーズ講座担当。最近、あるプログラムに行きづまっている	これほど平均して好評だった作品も珍しい。まだまだ面白くなると思うし、連続入力はきちんと処理してほしい	この手のゲームは好きなので50回以上遊んだが、コンピュータが弱すぎる。3、4回しか負けなかった	可もなく不可もなく、といった作品。このような作品のために、きちんとコーナーを設けたほうがいいかも	なんかお祭りばかりでさめてしまった。会話に合わせてコンピュータのとる行動にもメリハリがほしかった	単純なルールのアクションゲームだけど、アイテムを取るのにわざと捕まる必要があるという部分で6	日常生活の一部をゲームとして表現しようとしたアイデアに◎。ほとんどそれだけで点数を付けました
おさだ 国際化コーナーなどを担当。来月の給料でなにを買おうか、悩んでいる	ゲームデザインがうまい! ややこしくなく、単調でもなく、要点をおさえたゲームで何度やってもおもしろい	ジョーカーがオールマイティじゃないのが残念だけど革命ができるから許す。都落ちなんて聞いたことなかった	たまに帰って見る新潟の星はきれいだ。これを見ていると原稿をほっぽりだして新潟に遊びにいきたくなる	こういう「モンスターメーカー」的な、でたとこまかせゲームは好きだが、バランスがイマイチだと感じた	とりたててスゴイとも思わないけど、やってみるとそれなりに遊べる。無難な出来の作品といえる	おもしろさは以前のリアル・バレー以下だが、散歩のゲームという着眼点に対して2点。でもおもしろくない
シゲル 遊び方ページ担当。みんなシゲルとしか呼んでくれないので名前を変えた	会社「バボさまうんたら」とか編集部でまともな名前をつけているのを見たことがないぞ。おもしろいけど	本人はいろいろいってるが、編集部では「がまっく=ど貧民」という図式ができあがっています、ハイ	学習ソフトとみるか、環境ソフトとみるかってとこ。地方出身者の私はふ〜んと思った程度です	おもしろい。でも最近このテのゲームが多くて食傷ぎみなので評価はチョイ低め。ぜいたくか?	舌しか見えないアリクイとかジタバタもがくアリ、パワーアップにアリナミンなどマヌケな雰囲気がグーよ	ターボRの高速モードでプレイするとなんだか壮絶で笑えるけど、ノーマルだとちょっと……
あじ CGコンテスト、パソ通天国担当。今月からいよいよ同人ページも担当	ゲーム業界の経営のやりかたを、見事にシミュレートしとるね(ホントか?)。よくできてるゲームだと思うで	市販ゲームでこんなのあったけん、新鮮味は感じんかった。でも、遊びやすくてエエ。富豪続きはハマル〜	やるときは部屋の電気を暗くしてみぃ。雰囲気でるで。自由に日付設定できるとよかったのに……	なんやこの〝もとき〟ちゅうやつは! うわっ、よるなぁ〜。個人的にパソ通用語と編集部用語がすき	ほぉ、これがアリクイでっか? アリはええけどアリクイがアリクイに見えん。もっと観察するでアリんす	「1だ4」を「いちだよん」とか「わんだよん」とかいっとった人がいたが「わんだふぉー」やろこれ?

【審査点案内】　9点以上=絶対採用!　8点=ぜひ採用したい　7点=採用してもいい　6点=採用レベルの作品だ　5点=わからない　4点=やめたほうがいい　3点以下=採用は阻止したい

打ちこむ方へ

従来使用してきた「スーパーチェックサムプログラム」と「確認用データ」は、現在、掲載していませんが、テープユーザーの方のなかでご希望の方に「ファンダム」に掲載している主なプログラムとFM音楽館の全プログラムの、確認用データおよびスーパーチェックサムプログラムのリストを差しあげます。62円切手を添付した返信用封筒を同封して、〒105　東京都港区新橋4-10-7　TIM　MSX・FAN編集部「1月情報号確認用データ」係まで。

第3回ちえ熱賞はTANAKAに決定！

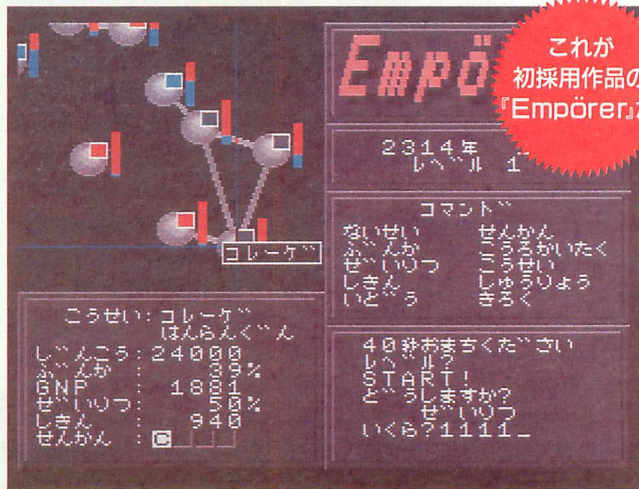
来月号で第6回プロコンの結果が発表される前に、今月は第3回のちえ熱賞の発表です。

今回は対象期間は1992年10月号から12月号までにファンダムに初登場してきた新人で、

●10月号から
『右脳』のFRIEVE-B
『NEO』のZOMBIE SOFT
●11月号から
『クイックナイト』のKEySiDE
『Empörer』のTANAKA
『桑藤幹夫』の津国真司
『The かくとう PART3 ～帰ってきた8人～』の上ちゃんだよ
●12月号から
『1000000000色同時表示』のT&T SOFT
『シャドウヒーローズ』、『ブロックホール』のいまむら秀樹
『TEMIMU』の廣田裕介
『OVER THE HORIZON』のプキーチ・SOFT
『ひで一話』の野望を果たせ山添博史

以上、11名の候補者のなかから、第3回ちえ熱賞はTANAKAに決定、おめでとう！

下にコメントをのせた9名十1名の審査員でちえ熱賞を選考。各自が5票ずつを持ち、自分の推す作者に自由にふりわけて投票した結果、野望を果たせ山添博史と廣田裕介2人が6票、上ちゃんだよが11票、TANAKAが13票を獲得。また、その他に各候補者を5段階評価で審査点をつけてもらったところ、上ちゃんだよが40点、TANAKAが43点、（略）山添博史が44点という結果になった。この2つを総合的に見てTANAKAへ賞を贈ります。

今回のちえ熱賞候補者の数人をのぞいては、Mファン大賞を狙って投稿し、そして採用された新人たちである。あの高かった競争率のなかを勝ち抜いて採用されたのだからすごい新人たちだ。これからは"常連"を目指してがんばれ。（ち）

⬆反逆者（エンペーラ）たちの恐怖政治に対する戦いを描く。自由を勝ち取れ！

受賞者からひとこと

えっ、ちえ熱賞ですか。自分がとるなんて、まったく予想だにしませんでした。ボツにもめげず投稿したかいがあった……。思えば初めてMSXにふれたのは6年前。まだ、MSX1しかなくて、打ちこんだプログラムをテープにセーブしながら命令を覚えたものです。いや、回想している場合じゃないですね。まずは編集部のみなさん、『Empörer』を遊んでくれたみなさん、どうもありがとうございました。ところで、『Empörer』に出てくる固有名詞はすべて独語男性名詞であることに誰か気付いてくれたでしょうか。ちなみに、次回作の予定はありますが、私は無精者なので、いつ完成するかわかりません。ではまた、いつの日にか誌面上で会えることを期待しながら待っていてください。

審査員からのコメント

●おはこんばんちは。今回のちえ熱賞はつぶがそろってましたね。やっぱりデキのよさで上ちゃんだよの『The かくとう PART3』を推しました。ターボR専用ですが、それゆえのスピード感・快適さがたまんないでちゅね。コンピュータ対戦ができるのも魅力。それよりも対人戦で友人を呼んでワイワイやれば、もう気分は『ストII』だよ。次点にはスピードの遅いのが難点だけど『Empörer』と、オープニングが気に入ったしゲームのテンポがよかった『ひで～話』を推します。そういうわけで今回はこの3作品になりました。（ささや）

●ボクがMファン読者だったころ、「今月のファンダムはアツイのがあるかな～♪」などと思いながら、ファンダムのカラーページをひらく。たくさんあるファンダムゲームのうち、雑誌だからどうしてもグラフィックのよさで判断し、そしてその順番で、付録ディスクで遊んでしまうといったクセがあった。で、TANAKAクンの『Empore r』。ゲームはおもしろいので5点つけたいが、グラフィック面でパッと見がよくなく、おしくもこの作品を4点にしちゃいました。（あじ）

●今回のちえ熱賞は個性たっぷりの人物が候補にあがった。どういう意図で作品に名前をつけたのか、一般人の理解を越えているのが『桑藤幹夫』の津国真司クン。キミのブルース・リーを愛する姿は感動的だ。また超面白いと超つまらないのぎりぎりのラインにいる『ひで一話』の山添博史クン。山添クンの質問電話を取ったことがあるが、本人もおもしろそうな人物だった。それと『The かくとう～』の上ちゃんだよ、『TEMIMU』の廣田クン、次はプロコンめざして経験値をかせげ／（がまこ）

●はじめて『Empörer』をプレイしたときの操作感覚が、おどろくほどスムーズだったのが、今でも忘れられない。これなら長時間プレイしていてもつかれることがないと思い、感嘆していた。他にわたしが推していたのはいまむら秀樹。彼のネームは「のせちゃえ、いれちゃえ」でちょくちょく拝見していて、それがついにカラーページで見ることができた。そんな彼のファンダムに投稿してくる熱心さを応援している。（ちえ熱）

●シゲルのオススメはやはり上ちゃんだよの『The かくとう PART3』。最近はやりの格闘モノなだけに初めは軽く見ていたが、やりこむうちにこのゲームの奥の深さ、さらに作者の徹底した制作姿勢に思わず脱帽。ひとつ残念なのは、これがターボR専用だったということか。あと、『ひで一話』のゴーカイで破壊的なノリ、『右脳』の思いつきそうで思いつかないようなアイデアなどセンスにみちあふれた作品が多くて楽しめた。うむ、今回はマジメにコメントしたぞ。（シゲル）

●ZOMBIE SOFTの『NEO』はなかなか好きなゲームなのだが、編集部ではイマイチ人気がなかった。けっこうおもしろがっていたシゲルも、僕が一回対戦してボロボロにしてあげたら二度と相手をしてくれなくなってしまった。残念。で、もっとも推したのは『Empörer』。『NEO』とおなじくらい好きだけど、操作性、BGMがある、という点においてこっちが一歩リードという気がした。（おさだ）

●今回はあまり悩まなかった。それほど印象の強い作品もなく、逆の意味では点数を付けるのに少し苦労した。受賞者TANAKAクンの『Empörer』は、ゲームとしてよくまとまった作品なのだが、なにかいまひとつ、物足りなさを感じたのも確かだ。次点に『ひで一話』を選んだが、こちらのほうが気軽に楽しめるという点で勝っている。どちらにしても作者のレベルは高く、プログラム的にはいうことがないので、アイデアと演出での微差が、結果につながったような気がする。（MORO）

●『Empörer』のTANAKAと『ひで一話』の野望を果たせ山添博史（もっと短く使いやすいペンネームにしてほしいなあ）の2人をおもに推した。TANAKAの作品は、圧倒的に完成度という点においてすぐれているし、山添の吉本興業風味を加味した破滅タイプの感覚も捨てがたかった。結果的によりノーマルなTANAKAの受賞となって、どういうわけかホッとした。いずれにせよ、この2人は「ちえ熱賞」にはもったいないほどの実力の持ち主だろう。（コルサコフ）

●全体にしてレベルが高く、ほんとうに感心してしまいます。そんななかで、わたしは津国真司クンの『桑藤幹夫』を推したのは、第1にゲームアイデアの新しさ、第2に鮮やかと思うほどの回転、第3に興味をひくネーミングです。新人らしく、じつにフレッシュな好感がもてます。そのほかには、みんな甲乙つけがたいのですが、編集部員がよく遊んでいて、そばで見て楽しいものにしました。ゲームはやっぱり庶民的なものがいちばんではないでしょうか。（NORIKO）

1行プログラム N-DRIVE　by 庄子達彦

おっ、たった1行プログラムの3Dドライゲームだ。RUNすると道路と車(赤いドット)が表示されてゲームスタート。いかに長く車を走らせるかがゲームの目的だ。カーソルキーの左右で車が左右に移動する(押しすぎると加速する)。緑色の草むらに突っこむとゲームオーバーとなりカーソルが表示される。「PRINT　A」と打ちこむとスコアが表示され、リプレイするにはふたたびRUN。

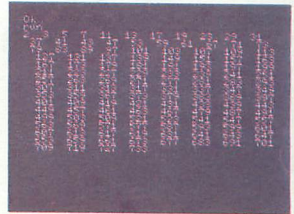
「このゲーム、3Dっぽい表示をさせるために遅く、小さく、なさけなくなってしまいました。でも、小さいけど3Dに見えますよね」と、以上はハガキに書いてあった作者のコメント。　(ち)

たった1行でがんばった。雰囲気はでてるね

```
1 SCREEN5:SPRITE$(0)="♠":X=69:FORJ=0TO1:R(0)=R(0)+
1-RND(1)*2:FORI=5TO1STEP-1:D=70+I*5:E=R(I)+69:LINE
(E-7,D)-(E+7,D+5),2,BF:LINE(E-I,D)-(E+I,D+5),14,BF
:R(I)=R(I-1):NEXT:S=STICK(0):Z=Z+(S=7)-(S=3):X=X+Z
:PUTSPRITE0,(X,98),8,0:A=A+1:J=-(POINT(X,98)=2):NE
XT
```

1行プログラム 素数算出プログラム　by 石飛雅啓

素数とは1を超える自然数(正の整数のこと)で、その数自身と1でしか割り切れない数のこと。それを求めるのがこのプログラムというわけ。

プログラムをRUNすると1から順に素数をズラズラと表示していく。最大値32749までの素数が求められるが、それより大きい素数が知りたいときはプログラム中の「DEFINT」を「DEFSNG」や「DEFDBL」に代えればOK。また、ある数値が素数かどうかを調べたい場合は「P＝」に調べたい数値を入れる(ただし奇数のみ)。これで「明日までに、100個の素数を書き出してくるように」という宿題が出てもだいじょうぶ。　(ち)

ずらずら並んだ素数。こんなに1とその数でしか割れない数字があるのだ

```
1 IFA=0THENDEFINTA-Z:A=1:P=5:PRINT"2  3 ";:GOTO1EL
SEFORI=1TOP/6:IFPMOD(I*2+1)=0THENP=P+2:GOTO1ELSENE
XT:PRINTP;:P=P+2:GOTO1
```

情報局　9月号『TQ2』、こうすればOut of memoryが出ない

11月号の質問箱で「『TQ2』が動かない」の回答をしたが、どうしても「Out of memory」が出てしまうことについてははっきりとした原因がわからないと書いたところ、読者から情報が寄せられたので紹介しよう。

「この症状に悩んでいるのはターボR以外のユーザーでしょう。マージ作業の後ファイルを初期化し、すぐにゲームを始めるとメモリが小さくなっているので、エラーが出てしまうのです。だからファイルを初期化したら、一度MSXの電源を切るかリセットしてから『TERACO.FD9』をRUNすると大丈夫です」(群馬県・藤生基樹クン)

そう、ターボR以外の機種ではマージされたプログラムはファイルの初期化以外、必要ないのだ。いままで迷惑をかけてきた読者のみなさん本当にごめんなさい。またこれと同様の情報を大阪府の小川敦クンからもいただいた。ありがとう。　(シ)

大事な場面でゲームが止まるくらい、悔しいことはないよね

1行プログラム 仮想グラフィックモード　by G.レオ

まず、プログラムを打ちこみ、正確に打ちこめたかきちんと確認してからRUNしよう。画面がまっくらになったハズだ。

つぎに、F1キーから順にF4キーまで押してみよう。カラフルな画面をバックに、黒い文字が見えればOKだ。

このときの画面が「グラフィックモードのようだ」ということらしいのだが……。

ポイントはファンクションキーを押していくと、新たに行2が打ちこまれて実行される、ということにある。行2で行われていることは、画面の色を赤、緑、青の3色で切り換えてループすることだ。

「CTRLキーで変化する」とのこと。試してみよう。　(M)

高速に画面の色を切り換えているので、タイミングのせいでこう見えるのだ

```
1 COLOR1,1,1:KEY1,"2 COLOR1,8:COLOR":KEY2,"R1,2:CO
LOR1,4:G":KEY3,"OTO2"+CHR$(13):KEY4,"GOTO2"+CHR$(1
3):LIST
```

ファンダムアンケート大募集

「今月のファンダムでためになった2色記事のベスト3」をハガキに書いて送ってください。下のハガキの書き方をよく見てね。また、「あしたは晴れだ！」の今月のテーマに対する意見も書いてくれるとうれしい。しめ切りは12月20日。抽選で5名にオリジナルグッズをプレゼントするよ。

■アンケート集計結果(11月号)

1位は「あしたは晴れだ！」、2位は「スーパービギナーズ講座」、3位は「ちえ熱の選考会レポート」、4位は『The かくとう～』解説記事でした。

■ハガキの書きかた

スクラムへの投稿募集

当スクラムでは、以下の各コーナーでのハガキによる投稿を募集している。

●質問箱＝読者から寄せられた質問にお答えしている。プログラムがうまく動かないときや、知りたいテクニックがあるときなど、広く質問を受け付けている。解答はそのつど適任者がおこなう。

●情報局＝掲載プログラムの改造方やウル技、バグ情報、読者へのメッセージなどを募集。掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●1行プログラム＝そのものずばり、たった1行のリストでできたプログラム。ゲーム、ツール、CGなんでもOK。こちらも掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

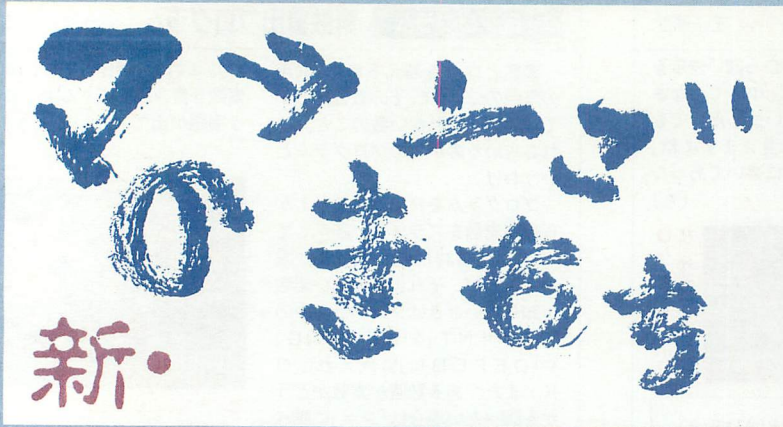
●あしたは晴れだ！＝3月号のテーマ「1993年大予想」について、みんなの意見を大募集(しめ切りは1993年1月5日必着)。

また、「あしたは晴れだ！」のテーマ案も同時に募集中。疑問に思っていることや、いろいろな人に意見をききたいことなどをハガキに書いて送ってきてほしい。意見とテーマ採用者には記念品を贈呈する。

あて先は、Mファン編集部「ファンダムスクラム・○○○」係まで(○○○に各コーナー名を入れる)。住所・氏名・年令・電話番号も忘れずに。アンケートハガキのメッセージ欄でもOK。ただし、コーナー名を明記すること！

【11月号ファンダムアンケート当選者発表】〈北海道〉田所洋介〈神奈川県〉立川真治・松本敬一〈静岡県〉杉山廣〈大阪府〉藤井常昭

ファンダムアンケート①
応募券

新・マシン語の気持ち

#4 ラベルと疑似命令

アセンブラのソースリストであちこちに出てくる英単語のような文字列がラベルだ。REM文のようで、変数のようで……しかも、ずっと奥が深そう。マシン語プログラムの作成をグンとラクにするラベルの機能と使い方について。

アセンブラとラベル：

私がまだアセンブラを持っていないころは、ノートに書いたプログラムをニーモニックの命令表を見ながら、マシン語コードに1つずつ変換していた。なんとかすべて変換しても、たいてい一発では動かなかった。アドレスの数え間違いなんかが多かったからだ。アセンブラを使うようになってから、プログラムを組むのがとても楽になった。アセンブル作業は自動だし、ラベルのおかげでアドレスの数え間違いの心配はないし、疑似命令*と呼ばれるものがプログラミングを楽なものにしてくれるからだ。今回は、ラベルを中心に、プログラム中で疑似命令をどのように使うかを紹介しよう。

ラベル定義：

マシン語のプログラムを組むとき、CALL命令、ジャンプ命令、メモリとのロード命令、ペアレジスタ**への代入など、16ビットの数値がいたるところで現れる。

Simple ASMでは(アセンブラは一般的にそうだが)、16ビットの数値を任意の名前で置き換えることを許している。この名前を「ラベル」といい、名前を付ける行為を「ラベルを定義する」「ラベルを付ける」などという。

そして、プログラムを組むときは16ビットの数値のかわりに、そのラベルを使う。アセンブラはそのラベル、アセンブルのときに実際の数値に置き換えてくれる。

これによりプログラマは実際のアドレスや数値を気にしないですむし、デバッグ作業も楽になる。

使用例：

ラベルをどんなときに使うか、どんな使い方があるかを理解するには、プログラムを見るのがいちばんの早道だ。今回のサンプルプログラムは、意識的にラベルをいろんな形態で使ってみた。

ラベル定義の方法には2つのものがある。

1つは、プログラムの始めに

EQU

という疑似命令を使って定義する方法だ。

サンプルプログラムを見てほしい。行1000〜行1060、行1110では、アドレスでラベルを定義している。ここで定義されたラベルは、行1130、行1150，行1160、行1200、行1240、行1390、行1570で使用されている。

行1070〜行1080では、16ビットの数値でラベルを定義している。行1090〜行1110では、定義済みのラベルでラベルを定義している。ここで定義されたラベルは、行1590で使用されている。

このように、始めにまとめてアドレスや数値を定義しておけるので、「SCREEN 1に初期化するBIOSは何番地だったかな？」とかいうことをいちいち考えなくてすむし、変更も容易だ。

また、たとえば16進数の数値を書き間違えてもアセンブラはそのまま通してしまうのでミスの箇所がわかりにくいが、ラベルを間違えているときはエラーが出るのでミスを知らせてもらえる。

もう1つのラベルの定義方法は、行1190のようにプログラム中に

ラベル：　　マシン語命令

のように書きこむことである。

こうすることによって、このラベルには、そのマシン語命令が置かれるアドレスが定義される。行1190や行1200がその例である。

SimpleASMを立ち上げ、「NMH-1.SIM」をロードしてから、

AO

を実行すると、行番号、アドレスとマシン語コード(メモリの内容)、ニーモニックの順で表示される。これを見れば、ラベルが実際のアドレスや数値に変換されているようすがわかるだろう。

なお、掲載してあるリストは、便宜上、行番号、ニーモニック、メモリの内容の順にしてある。

ORG疑似命令：

行11120には、

ORG　　　ØD1ØØH

EQUを使ったラベル定義の書式例

ラベル：	EQU	アドレス
ラベル：	EQU	アドレスーアドレス
ラベル：	EQU	アドレス＋16ビットの数値
ラベル：	EQU	定義済みのラベル
ラベル：	EQU	ー16ビットの数値

＊疑似命令
アセンブラに対する命令で、EQU、ORG、DEFWなどがある。マシン語命令とは対応していないので、ソースとオブジェクトを対照してみると、疑似命令の部分のマシン語はない。

＊＊ペアレジスタ
A、B、C、D，E、F、H、Lなどのレジスタは8ビットだが、AF、BC、DE、HLとペアになって16ビットのレジスタとして機能する。このペアになったレジスタのことをこう呼ぶ。

＊＊＊LD1ØØ
Simple ASMのモニタコマンドの1つ。「L」がコマンドでそれに続くアドレス以降のマシン語プログラムを10命令ぶんニーモニックに逆変換して表示してくれる。Simple ASMにはアセンブラコマンドのほかにこうしたモニタコマンドが11種類ある。

サンプルプログラムの動かし方

Simple ASMを立ち上げたあと、今月号の付録ディスクをセットし、

LOAD

を実行。「FILE NAME？」ときいてくるので、

NMH−1

と入力すると，付録ディスクに収録してある「NMH-1.SIM」が読みこまれる。次に、

ANO

を実行してアセンブルし、

GD1ØØ

でプログラムを実行する(実行開始アドレスがDØØØではなく、D1ØØであることに注意)。

中央に白い丸を組み合わせた大きな文字が表示される(写真)。カーソルを動かすと、メモリの中身をフォントデータとして表示する。つまり、2進数に変換して、1になっているビットのところだけ白丸を表示するわけだ。

CTRL＋STOPを押すと、Simple ASMにもどってくる。

行1580には、

ORG　　　0D000H

という命令がある。これはどのアドレスからアセンブルを開始するかをアセンブラに対して設定する疑似命令である。なお、設定すべきアドレスを仮に定義してあるラベルで置くこともできる。

ロケーションカウンタ：

行1280では「$」という記号が置かれている。これはロケーションカウンタというもので、その命令の置かれるアドレスを値とする。この部分がどのようにアセンブルされているかを見てみよう。

「$」の値を考えてみると$を含んでいる命令は、D123H番地に置かれるので、$の値はD123Hになる。したがってここでは、

LD　　($+4), A

は、

LD　　(0D127H), A

と等しい。

まとめ：

サンプルプログラムでは、なるべくいろいろなラベルの使い方をしている(少し無理やり)。BIOSのエントリーアドレス、サブルーチンのアドレス、ループなどがその代表である。

16ビットのデータならとにかくラベルを付けることができるので、いろいろな使い方がある。このほかにも、プログラム自己書き換え、テーブルなどに使われる。

なお、Simple ASMでは、

LD100

のようにすれば、ディスアセンブルをすることができるので、実行まえとあとでプログラムがどのように変わるのかも見てほしい。

(馬場俊輔)

今月のサンプルプログラム

NMH-1.SIM

```
1000 INIT32:   EQU    006FH
1010 GTSTCK:   EQU    00D5H
1020 BREAKX:   EQU    00B7H
1030 SETWRT:   EQU    0053H
1040 ROMFNT:   EQU    1BBFH
1050 PNTPT1:   EQU    1800H + 256 + 10
1060 WTPORT:   EQU    0007H
1070 HINC:     EQU    0008H
1080 LINC:     EQU    0001H
1090 HDEC:     EQU    - HINC
1100 LDEC:     EQU    - LINC
1110 ASM:      EQU    9000H
1120           ORG    0D100H
1130 INIT:     LD     A,(WTPORT)               D100 3A0700
1140           LD     (LBL1 + 1),A             D103 324CD1
1150           CALL   INIT32                   D106 CD6F00
1160           LD     HL,ASM                   D109 210090
1170           PUSH   HL                       D10C E5
1180           LD     DE,(WORK)                D10D ED5B59D1
1190 MAIN:     CALL   PRINT                    D111 CD34D1
1200 MLOOP:    CALL   BREAKX                   D114 CDB700
1210           RET    C                        D117 D8
1220           HALT                            D118 76
1230           LD     A,0                      D119 3E00
1240           CALL   GTSTCK                   D11B CDD500
1250           SRL    A                        D11E CB3F
1260           JR     NC,MLOOP                 D120 30F2
1270           ADD    A,A                      D122 87
1280           LD     ($ + 4),A                D123 3227D1
1290           LD     HL,(SDATA)               D126 2A00D0
1300           LD     DE,(WORK)                D129 ED5B59D1
1310           ADD    HL,DE                    D12D 19
1320           LD     (WORK),HL                D12E 2259D1
1330           EX     DE,HL                    D131 EB
1340           JR     MAIN                     D132 18DD
1350 PRINT:    LD     HL,PNTPT1                D134 210A19
1360           LD     B,8                      D137 0608
1370 LOOP2:    PUSH   BC                       D139 C5
1380           PUSH   HL                       D13A E5
1390           CALL   SETWRT                   D13B CD5300
1400           LD     B,8                      D13E 0608
1410           LD     A,(DE)                   D140 1A
1420           INC    DE                       D141 13
1430           LD     C,A                      D142 4F
1440 LOOP1:    RLC    C                        D143 CB01
1450           LD     A,' '                    D145 3E20
1460           JR     NC,LBL1                  D147 3002
1470           ADD    A,85H - ' '              D149 C665
1480 LBL1:     OUT    (98H),A                  D14B D398
1490           DJNZ   LOOP1                    D14D 10F4
1500           POP    HL                       D14F E1
1510           LD     BC,0020H                 D150 012000
1520           ADD    HL,BC                    D153 09
1530           POP    BC                       D154 C1
1540           DEC    B                        D155 05
1550           JR     NZ,LOOP2                 D156 20E1
1560           RET                             D158 C9
1570 WORK:     DEFW   ROMFNT + 616             D159 271E
1580           ORG    0D000H
1590 SDATA:    DEFW   LDEC ,HINC ,LINC ,HDEC   D000 FFFF0800
                                               D004 0100F8FF
1600           END
```

サンプルプログラムの補足解説

HALT命令

CPUはこの命令を実行すると割りこみがかかるまで停止状態になる。MSXのCPUはVDPから決まった間隔で割りこみ信号を得るので、この命令によりタイミングの調整ができる。ただし、割りこみ禁止状態で使用すると割りこみがあっても無視されるので、停止したままになる。

CGPNT

SCREEN命令などを実行したときにVRAMにロードされるフォントデータは、通常CGPNT(F91FH番地)から3バイト(スロット情報+アドレス)の情報で示される場所に存在する。この内容は、通常メインROMの1BBFH番地である。なお、裏RAMなどに自作のフォントデータを用意して、ここをその番地を指すように書き換えると、グラフィック画面に表示される文字やSCREEN命令を実行したあとのフォントに自作のものを使うことができる。

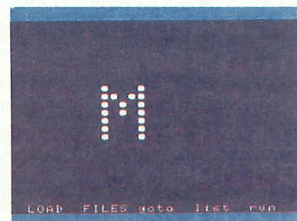
GTSTCK

これはジョイスティックの値を得るためのBIOSである。Aレジスタにジョイスティック番号を入れて、00D5H番地をコールする。BASICのSTICK関数と同様な値がAレジスタに返される。またすべてのレジスタが変化する。

SETWRT

VRAMにデータを書きこむさい、VDPにVRAMRアドレスを設定するためのBIOSである。HLレジスタにアドレス(14ビット)をセットして、0053H番地をコールする。その後、ポートを介してVRAMにデータを書きこむことができる。VRAMアドレスはデータが書きこまれるたびにインクリメントされていくので、OTIR命令などと組み合わせれば、高速なブロック転送が可能となる。

WTPORT

I/Oポートを直接アクセスしてVRAMにデータを送るときのポート番号は、メインROMの0007H番地に書かれている。通常、この値は98Hである。しかし、外部にVDPを増設している場合などがあるため、ROMの内容を調べてから使うことになっている。(馬)

ROMの中身をビットパターンで高速表示

Gravit2 グラビットツー

MSX MSX2/2+ RAM16K by MIPS

▶遊び方は27ページ

変数の意味

AD……マシン語ルーチンアドレス
E$……エスケープシーケンス用
G$……画面のスクロール用
H……ハイスコア
I、J……ループ用
L……道幅
R……乱数発生用
S……スコア
T……スティック入力用
V……VRAMデータ読みこみ用
X……自機X座標
Z……道の表示開始X座標
Z$……道の表示用

プログラム解説

1 初期設定
●マシン語領域確保●整数型宣言●マシン語ルーチン先頭番地設定

2 画面設定
●カラー設定●スクリーン設定●文字幅設定●ファンクションキー非表示設定●ESCコード設定●乱数初期化●USR関数設定

3 各種データ設定
●マシン語書きこみ・キャラクタ(障害物・壁)パターン設定●スプライトパターン定義●画面スクロール用文字変数定義●PSGレジスタ初期化●キャラクタ(障害物・壁)の色設定

4 ゲーム初期化
●画面クリア●キャラクタ(道)の色設定●道のパターン定義

5 ゲーム初期化
●PSGレジスタ設定●スプライトを非拡大モードに設定●スコア初期化●道の表示開始位置初期化●自機のX座標初期化●画面を描く●インターバル割りこみ先定義●割りこみ処理許可

6 メイン
●メインループ●スコア更新●エスケープシーケンスによるスクロール処理●道の表示開始座標決定●道の表示●スティック入力●重力を考慮した自機位置のX座標の決定●スプライト表示●自機と重なるキャラクタの調査●障害物の表示とマシン語の呼び出し●壁とぶつかっていなかったらループ続行●割りこみ解除

7 ゲームオーバー
●ハイスコアの更新処理●メッセージ、スコア、ハイスコアの表示

8 爆発処理
●スプライトを拡大モードに設定●トリガー入力値の獲得●爆発スプライトパターン定義●効果音発生●爆発表示●トリガーが入力されていたら行4へ、そうでなければこの行のトリガー入力へ

9 割りこみルーチン
●道幅を求める●道幅が2ならメッセージを表示して終了、そうでなければ道幅を2減らす●もとの処理へ

マシン語解説

D000~D01C
道のパターンのスクロール
※くわしくは次ページ「postlude」参照

(馬場俊輔)

GRAVIT2.FD1

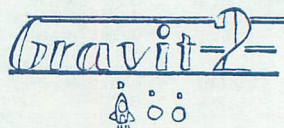
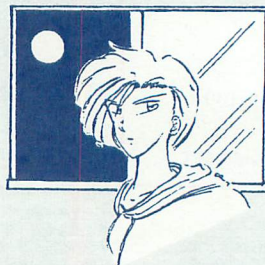
```
1 CLEAR300,&HD000:DEFINTA-Z:AD=&HD000
2 COLOR15,0,0:SCREEN1,,0:WIDTH19:KEYOFF:
E$=CHR$(27):R=RND(-TIME):DEFUSR=AD
3 FORI=1TO29:POKEAD+I-1,ASC(MID$("a$*U$も
Dc&$+#ねみy#とa」2U5もDk&にy#",I,1))-35:VPOKE2
58+I,254:NEXT:SPRITE$(0)="  p ィりぃ":G$=E$
+"Y  "+E$+"L":SOUND7,183:VPOKE8196,117
4 CLS:VPOKE8205,80:Z$="hhhhiiii"
5 SOUND8,13:SOUND6,0:VDP(1)=96:S=0:Z=4:L
=8:X=128:FORI=0TO23:LOCATE4:PRINTZ$:NEXT
:ONINTERVAL=600GOSUB9:INTERVALON
6 FORI=0TO1:S=S+1:PRINTG$:Z=Z+RND(1)*3-1
:Z=Z+(Z>10)-(Z<1):LOCATEZ:PRINTZ$:T=STIC
K(0):X=X+((T=7)-(T=3))*6-((V=105)-(V=104
))*2:PUTSPRITE0,(X,151),2,0:V=VPEEK(6752
+(X+3)¥8):VPOKE6184+RND(1)*19*(SMOD2),32
+USR(0):I=-(V=32):NEXT:INTERVALOFF
7 H=H+(S>H)*(H-S):PRINTE$"Y# "USING"(;_;
)GAME_OVER(;_;)SCORE_#####/#####";S,H
8 VDP(1)=97:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):FORJ=0
TO7:R=RND(1)*256:VPOKE14344+J,R:SOUND6,R
¥8:PUTSPRITE0,,8+R¥64,1:NEXT:NEXT:GOTO4
9 L=LEN(Z$):IFL=2THENPRINT"<<YOU ARE CRA
ZY!>>"ELSEZ$=MID$(Z$,2,L-2):RETURN
```

プログラマからひとこと 望む『ヴェインドリーム』

突然ですが、開発延期になってしまった大作「ヴェインドリーム」の話をしたいと思います。僕の近所にM君という人がいて、MSXで「ヴェイン」が出るのをとても楽しみにしていました。しかし、彼のMSXにはドライブがありませんでした。そこで彼は(人のことをこんなふうにいって悪いですけれども)、年に1本くらいしかソフトを買わない彼が金が入りしだい払うということで人からMSX2+を買ったのでありました。しかし「ヴェイン」は開発延期になってしまいました。彼は(残念なことにMファンを買う金がないので)このことを知りません。これを読んだ皆様にお願いします。皆様方の力で「ヴェインドリーム」開発を再開させてください。あるいは他機種の開発で手間を取ってるだけかもしれませんが。そして、もし発売されたら、みんな買ってください(手に入れてくださいではない。コピーユーザーへ)。とてもいいゲームですので。最後になりましたが、イラストを描いてくれたソル君(だったっけ?)とZAWA先輩、ご苦労様でした。

MIPS 兵庫・16歳

〈ファンダムニュース/11月号読者アンケート集計結果発表〉上位3作品はすでにわかっていて、ちょっと張り合いのないBEST5の発表! 5位は異色な格闘ゲームの『Fingting Cock』。4位はゆかいな戦士と技の格闘ゲーム『The かくとう PART3〜帰ってきた8人〜』。そして3位は『ColosseumII 神の試練』、2位は『Empörer』、1位は『DELVINDUS EASY SYSTEM』でした。果たしてMファン大賞は……。(ち)

postlude ポストリュード

『Gravit 2』マシン語サブルーチン30バイトを徹底解説

「Gravit 2」のプログラムを走らせてみると、道の中央あたりから重力波が発生していて、左側は左に、右側は右にスクロールしていく。これを実現しているマシン語について説明しよう。

マシン語部分では、このスクロールを実現するために、パターンジェネレータテーブルと呼ばれる領域を書き換えている。道を表現しているキャラクタは、行4で文字変数Z＄に代入している部分を見ればわかるように、文字「h」と「i」である。SCREEN1のパターンジェネレータテーブルは、VRAMの先頭(&HØØØØ番地)から始まっている。そして1つのキャラクタのフォントデータは8バイトであって、「h」と「i」のアスキーコードはそれぞれ104、105だから、パターンジェネレータテーブルは、それぞれ、&HØ34Ø～&HØ347番地、&HØ348～&HØ34F番地になるわけだ。

一方、キャラクタのフォントデータは、図1のようにVRAMに格納されている。

このことから、図2のようなスクロールを実現するには、道のキャラクタフォントデータを8バイトおなじ値で書き換えればよいことがわかる。そして、その値は、次のような循環したデータになる。

&BØØØØØØØ1(&HØ1)
&BØØØØØØ1Ø(&HØ2)
&BØØØØØ1ØØ(&HØ4)
&BØØØØ1ØØØ(&HØ8)
&BØØØ1ØØØØ(&H1Ø)
&BØØ1ØØØØØ(&H2Ø)
&BØ1ØØØØØØ(&H4Ø)
&B1ØØØØØØØ(&H8Ø)

これは左方向へのスクロールで、右方向へは反対の順になる。

これらの役目を果たすには以下の2つのことを知っていればよい。

1　VRAMの指定された領域をおなじデータで埋めるBIOS(通称ラベル「FILVRM」)
・アドレス
&HØØ56
・入力
HL←書きこみ開始VRAMアドレス
BC←領域の長さ
A←データ
・影響するレジスタ
AF、BC

2　Aレジスタの内容をビット単位で循環させるマシン語命令
RLCA：左回り
RRCA：右回り
※くわしい動作は図3を参照してほしい

以上のことをよく頭に入れて、下のディスアセンブルリストを見てほしい。これは、『Gravit 2』で&HDØØØ～&HDØ1Aに書きこまれるマシン語サブルーチン(行6にあるUSR関数で呼び出される)をニーモニックにしてみたものだ。

このプログラムは、大きく2つの部分にわかれている。&HDØØØ～&HDØ1Ø番地の部分は文字「h」のパターンジェネレータテーブルを書き換える左スクロール、&HDØ11番地以降の部分は文字「i」のパターンジェネレータテーブルを書き換える右スクロールになっている。このプログラムで注意しなくてはならないのは、プログラムの自己書き換えが行われていることである。

たとえば、&HDØØØ～&HDØØ1番地では、Aレジスタに&HØ1を書きこむようになっている。この定数&HØ1は、&HDØØ1番地に入っているのだが、このプログラムはこれに続く処理で、自分自身の一部である&HDØØ1番地の内容を直接変えている。つまり、&HDØØ2のRLCA命令によってAレジスタの値を&HØ2に変化させ、&HDØØ3～&HDØØ5番地の命令で、その値を直接&HDØØ2番地(&HØ1のデータが入っていた場所)に書きこむ、という処理をおこなっている。これは、以後も&HØ4、&HØ8、&H1Ø……と循環していく。この処理が左スクロールを実現しているのだ。&HDØ11番地以降の右スクロール処理も、同様の自己書き換えによるものだ。　(馬場俊輔)

●図1　キャラクタフォントデータの仕組み(「A」の場合)

アドレス	フォント	16進数
Ø2Ø8H	□□■□□□□□	2ØH
Ø2Ø9H	□■□■□□□□	5ØH
Ø2ØAH	■□□□■□□□	88H
Ø21ØH	■□□□■□□□	88H
Ø211H	■■■■■□□□	F8H
Ø212H	■□□□■□□□	88H
Ø213H	■□□□■□□□	88H
Ø214H	□□□□□□□□	ØØH

※各行は8ドットで表されているので、ドットのとあるところを1、ないところをØとして、1ラインのデータを8桁の2進数のように考えると、ちょうど1バイト(8ビット)の情報量になる。じっさい、VRAMの各アドレスには右側の16進数で表したような数値が格納されている。

●図2 左へスクロールしていく「h」のフォント

●図3 RLCA、RRCAのおもな働き

RLCA
b7 b6 b5 b4 b3 b2 b1 b0
Aレジスタ
命令のたびにb7のデータがb0に移動し、b0はb1に、b1はb2に1ビットずつずれていく。

RRCA
b7 b6 b5 b4 b3 b2 b1 b0
Aレジスタ
命令のたびにb0のデータがb7に移動し、b7はb6に、b6はb5に1ビットずつずれていく。

●マシン語サブルーチンのディスアセンブルリストと解説

アドレス	マシン語コード	ニーモニック	意味
D000	3E01	LD A,01H	Aレジスタに&HØ1を入れる
D002	07	RLCA	Aレジスタの各ビットを左にずらす(最上位ビットは最下位ビットへ)
D003	3201D0	LD (D001H),A	Aレジスタの内容を&HDØØ1番地に転送する(自己書き換え)
D006	214003	LD HL,0340H	HLレジスタに、&HØ34Øを入れる(VRAM転送先アドレス=&HØ34Ø)
D009	010800	LD BC,0008H	BCレジスタに、&HØØØ8を入れる(転送する領域の長さ=8バイト)
D00C	C5	PUSH BC	BCレジスタの内容をスタックに保存する
D00D	CD5600	CALL 0056H	BIOS(VRAMの&HØ34Ø以降8バイトをAレジスタのデータで埋める)を呼ぶ
D010	C1	POP BC	以前のBCレジスタの内容をスタックから取り出す
D011	3E80	LD A,80H	Aレジスタに&H8Øを入れる
D013	0F	RRCA	Aレジスタの各ビットを右にずらす(最下位ビットは最上位ビットへ)
D014	3212D0	LD (D012H),A	Aレジスタの内容を&HDØ12番地に転送する(自己書き換え)
D017	214803	LD HL,0348H	HLレジスタに、&HØ348を入れる(VRAM転送先アドレス=&HØ348)
D01A	C35600	JP 0056H	&HØØ56番地(前出のBIOS)へジャンプする(行き先にRETがある)

〈ファンダムニュース／新作情報〉ショーウインドウに置かれているスーパープロコレ3の表紙は日に焼けてすっかり変色している。こうなるとそろそろ新しいのが……12月11日に発売される！　もちろん発売されるのはスーパープロコレ4（定価1980円、付録ディスク付き）。1991年10月号から92年10月号のファンダムから選び抜いた52作品を収録。ゲームジャンル、常連作者別に分かれて選びやすい、おしゃれな付録ディスクのメニュー画面は必見!?

あるアリの熾烈な戦い

MSX MSX2/2+RAM16K by 夢神楽遊睡

▶遊び方は28ページ

変数の意味

スプライト座標

P、Q……舌
X、Y……アリ
ZX、ZY……アリなみん

その他の変数

A……舌の向き⇨－1＝上がる、0＝出ていない、1＝下がる
A$、D$……スプライトパターン定義用
AD……アリなみんのスプライト属性テーブルアドレス
C……舌の表示色
I、J……ループ用
K……舌が攻撃した回数
M……舌の表示スプライト面番号
N……脱出カウンタ⇨下キーを連打した回数
PP……舌のX座標増分
R……ラウンド数
RN……乱数初期化用
S……舌の移動スピード
S1、S2、ST……スティック入力値
T……アリの表示パターン切り換え用
U……キーバッファクリアのUSR関数呼び出し用
XX……アリのX座標増分

プログラム解説

10〜20　REM文
30　《初期設定》
40　画面初期化／グラフィック画面への文字出力準備／整数型宣言／USR関数定義⇨キーバッファクリア／乱数初期化／変数設定
50　スプライトパターン定義
60　《画面表示》
70　ゲーム画面作成
80　《タイトル表示》
90　タイトルなど表示／変数設定／キーバッファクリア
100　スプライト表示／スペースキー入力判定⇨タイトルなど消去／効果音
110　《ラウンドの設定》
120　ラウンド数更新／スピード増加／変数設定／アリなみんの出現位置・時間設定
130　《ラウンドスタート》
140　アリ表示／効果音／ラウンド数表示
150　キーバッファクリア／スティック入力／アリのX座標増分計算
160　アリのX座標更新／アリ表示／効果音
170　舌が引っこんでいるか判定⇨行200へ／舌の表示更新
180　舌消去判定／舌の座標増分設定／舌が伸びきったか判定⇨舌の向きなど設定／アリが捕まったか判定⇨座標などを設定して行240へ
190　行150へ
200　舌の向き、座標など設定／攻撃回数加算／クリア判定⇨まだなら行170へ
210　《ラウンドクリア》
220　効果音／メッセージ表示／行120へ
230　《捕まっちゃった！》
240　効果音／アリじたばたアニメ表示／スティック入力／脱出カウンタ更新
250　脱出判定⇨まだなら舌の表示／ゲームオーバー判定⇨行290へ／舌の更新／行240へ
260　《フウー、にげたぜ》
270　アリ落下表示／効果音／行150へ
280　《アーメン》
290〜300　アリなみん消去／アリ点滅／効果音／メッセージ表示／行90へ
310　《アリなみん登場》
320　アリなみん表示／インターバル割りこみ設定／もとの処理へ
330　アリなみん移動／画面外判定⇨行370へ／もとの処理へ
340　《アリなみん取ったよ》
350　アリなみん消去／効果音／アリ点滅／スピード減少／脱出カウンタ設定／もとの処理へ
360　《アリなみんを消す》
370　アリなみん消去／インターバル割りこみ禁止／もとの処理へ
380〜410　スプライトパターンデータ（行50で読みこみ）

（MORO）

プログラマからひとこと　オジサンになるまえに….

遠くに就職していく友人や受験勉強を必死でやっている友人を見るたびに切なく感じます。そして自分もしっかりしなければと考えさせられます。時の流れは無情にも速く、あっという間にオジサンになってしまいそうです。だから今を一生懸命に生きて、振り返ったときに後悔しないようにしたいですね。おお、まじめな文章だ（笑）。それではお約束通りに、久留米高専3Eのみんな、BBSパセリや南多久CITY－NETのみなさん、そして特にTAKUN、いろいろとありがとう。でわでわ、またいつかお会いしましょう。

夢神楽遊睡　佐賀・18歳

```
ARUARI.FD1

10 '*** あるアリの しれつなたたかい ***
20 'by YUSUI MUKAGURA 1992
30 'しょき せってい
40 COLOR12,3,2:SCREEN2,1,0:OPEN"GRP:"AS#
1:DEFINTA-Z:DEFUSR=342:SOUND3,0:RN=RND(-
TIME):AD=7037:P=128:Q=60:T=0
50 FORI=0TO3:A$="":FORJ=0TO7:READD$:A$=A
$+CHR$(VAL("&H"+D$)):NEXT:SPRITE$(I)=A$:
NEXT
60 'かﾞめん ひょうじﾞ
70 FORI=4TO1STEP-1:CIRCLE(P,62),I*I*6+20
,I+3,,,.8:PAINT(P,Q),I+3:NEXT:LINE(0,211
)-(P,Q):LINE-(255,211):PAINT(P,62):CIRCL
E(P,62),10,1:PAINT(P,Q),1
80 'ﾀｲﾄﾙ ひょうじﾞ
90 COLOR15:PSET(72,128),12:PRINT#1,"あるアリ
の しれつなたたかい":PSET(80,152),12:PRINT#1,"PUS
H SPC KEY":X=120:Y=172:P=120:R=0:S=9:U=U
SR(0)
100 PUTSPRITE0,(X,Y),1,T:T=TXOR1:IFINKEY
$<>" "THEN100ELSELINE(72,128)-(183,159),
12,BF:PLAY"V14L32O6CDE","","V14L32O5":FO
RI=0TO2000:NEXT
110 'ﾗｳﾝﾄﾞの せってい
120 R=R+1:S=S+1:A=0:K=0:X=120:IFR>4THENZ
X=0:ZY=RND(1)*48+80:ONINTERVAL=RND(1)*30
0+300GOSUB320:INTERVALON
130 'ﾗｳﾝﾄﾞ ｽﾀｰﾄ
140 T=TXOR1:PUTSPRITE0,(X,Y),1,T:PLAY"V1
4O4L4CRCRO5C":FORI=15TO6STEP-3:PSET(104,
16),6:COLORI:PRINT#1,"ROUND"R:FORJ=0TO10
00:NEXT:NEXT
150 U=USR(0):ST=STICK(0):XX=(ST=7ANDX>48
)*6-(ST=3ANDX<192)*6
160 IFXXTHENX=X+XX:PUTSPRITE0,(X,Y),1,T:
T=TXOR1:SOUND8,16:SOUND12,20:SOUND13,0
170 IFA=0THEN200ELSEPUTSPRITEM,(P,Q),C,2
:M=M+A:SOUND9,14:SOUND2,255-Q
180 IFM=0THENA=0ELSEP=P+PP*A:Q=Q+S*A:IFM
=INT(116/S)+2THENA=-1:C=0:IFABS(X-P)<17T
HENM=M-1:P=P-PP:Q=Q-S:N=0:GOTO240
190 GOTO150
200 A=1:M=1:C=9:P=120:Q=60:PP=(X-P+RND(1
)*96-48)*S/112:K=K+1:IFK<>11THEN170
210 'ﾗｳﾝﾄﾞ ｸﾘｱ
220 PLAY"V14L32O7EDC":FORI=0TO1:FORJ=13T
O6STEP-1:COLORJ:PSET(88,17),6:PRINT#1,"N
ICE CLEAR!":NEXT:NEXT:FORI=0TO400:NEXT:G
OTO120
230 'つかまっちゃった !
240 PLAY"","","DCDE":FORI=0TO10:PUTSPRIT
E0,(P,Q),1,IMOD2:U=USR(0):S1=STICK(0):N=
N-(S1=5ANDS2=0):S2=S1:NEXT
250 IFN<15THENPUTSPRITEM,(P,Q),C,2:M=M-1
:IFM>0THENP=P-PP:Q=Q-S:X=P:Y=Q:GOTO240EL
SE290
260 'ﾌｩｰｰ にげﾞたぜﾞ
270 Y=Y+8:IFY<172THENPUTSPRITE0,(X,Y),1,
T:SOUND2,255-Y:GOTO270ELSEY=172:PUTSPRIT
E0,(X,Y),1,T:GOTO150
280 'ｱｰﾒﾝ
290 GOSUB370:SOUND7,54:FORI=0TO50:PUTSPR
ITE0,(121,52),RND(1)*5+10,IMOD2:SOUND8,1
4:SOUND1,RND(1)*6:NEXT
300 SOUND7,56:SOUND8,0:PSET(96,16),6:COL
OR15:PRINT#1,"うぎﾞゃ——!":FORI=0TO5000:NEX
T:LINE(96,16)-(159,23),6,BF:GOTO90
310 'アリなみん とうじﾞょう
320 PUTSPRITE31,(ZX,ZY),1,3:ONINTERVAL=1
0GOSUB330:RETURN
330 IFABS(X-ZX)>15ORABS(Y-ZY)>15THENZX=Z
X+5:VPOKEAD,ZX:IFZX<252THENRETURNELSE370
340 'アリなみん とったよ
350 GOSUB370:PLAY"","","CBCBCBCB":FORI=0
TO30:PUTSPRITE0,(X,Y),RND(1)*4+10,IMOD2:
NEXT:S=S-1:N=15:RETURN
360 'アリなみんを けす
370 VPOKEAD-1,208:INTERVALOFF:RETURN
380 DATA 54,38,3A,A8,12,B8,3A,90
390 DATA 54,38,B8,2A,90,3A,B8,12
400 DATA 76,EF,EF,EF,EF,EF,EF,7E
410 DATA 3C,00,3C,66,DB,C3,DB,FF
```


●11月号ソフトプレゼント当選者　①『ザ・タワー（？）オブ・キャビン』＝〈東京都〉小柴高志〈神奈川県〉山田修〈大阪府〉高橋浩司／②『ブライ下巻完結編』＝〈東京都〉三浦昭宏〈愛知県〉伊藤夏生〈兵庫県〉横山太一／③『SimpleASM』＝〈福島県〉橋本健太郎〈群馬県〉鹿島新〈富山県〉宮田朝大／④『龍の花園』＝〈岩手県〉原敬英〈大阪府〉宮本淳史〈福岡県〉楠木豊樹

超低速天文シミュレーション

MSX 2/2+ VRAM128K by MIPS

▶遊び方は28ページ

変数の意味

グラフィック関係

N(n)……星座をかくときの結ぶべき星の番号。N(n−1)とN(n)の星のあいだに線を引く。nは、作業手順を管理する番号。この配列の値が999のときは、線を引かずにnのみ2増やす(連続する線の終わりを示す)

V(n)、W(n)……書きかえた星の座標の格納用。n=星の番号。以下おなじ

X(n)、Y(n)……星の座標

Z(n)……星の明るさ

星座名関係

N$(n)……星座の名称。n=星座の番号。以下おなじ

SH……星座名を表示する時の点滅の周期

T(n)……星座の名前を表示するときの座標とする星の番号

星座位置計算用

T……座標を回転させる量を決める値(円周を72分割したものを1ブロックとし、何ブロック回転させるかを表す)

SI……星座の回転角θの値。2π×(T/72)で求める

C……cosθの値

S……sinθの値

その他の変数

A、B……汎用

I……ループ用

I$……キー入力用

K……I$のキャラクタコード

S(n)……表示用設定上限値

S(0)……12(月)
S(1)……4(日)
S(2)……24(時)
S(3)……3(分)
S(4)……2(LINE)
S(5)……2(NAME)

S$……設定モードを示すための文字列

S$(0)="ON"
S$(1)="OFF"

U……USR関数呼び出し用

U(n)……表示用設定値

U(0)……月
U(1)……日
U(2)……時
U(3)……分
U(4)……LINE
　0:ON
　1:OFF
U(5)……NAME
　0:ON
　1:OFF

X、Y……データの一時読みこみ用

USR関数

USR0……スプライト消去のBIOS(&H0069)およびキーバッファクリアのBIOS(&H0156)を呼び出す

プログラム解説

10〜30　REM文

40〜180　初期設定

50　変数関係初期化
60　F1キーによる割りこみ先設定/割りこみ許可
70〜130　配列宣言/変数初期化/画面初期化/USR関数定義/画面の枠作成
140　カラーパレット設定
150〜170　配列変数データ読みこみ
180　変数初期化/行380へ

190〜260　メインルーチン

200〜210　ページ0、1にたいして天球図用の基本的な文字を表示
220　日付などの表示/キーバッファクリア
230　カーソル表示/キー入力待ち/カーソル移動
240　カーソルが移動していたら行230へ/リターンキーが押されたら行280へ
250　カーソル上下キーが押されたときの日付パラメータ変更/ブリンク周期変更
260　行220へ

270〜290　座標計算

280　ブリンク中止/メッセージ表示/ページ切り換え
290　回転率計算/回転させた星の座標をV(n)、W(n)に代入

300〜340　星座の線をかく

310　画面消去/LINEがOFFの場合行360へ
320　初期座標設定
330　全ての線をかきおえたら行360へ/ひとつの星座をかきおえたらカウンタを+2して次の星座の初期座標設定
340　線をかく/カウンタ加算/行330へ

350〜360　星をかく

370〜380　初期画面表示

380　星座にページ2の枠をかさねる

390〜430　星座名表示

400　NAMEがOFFの場合行420へ/ループ開始/名前を表示する座標が枠の中でない場合座標を再指定して名前を表示
410　ループ終了/ブリンク開始
420　ページ3のデータをページ1に転送
430　行200へ

440〜470　終了処理

450　画面初期化
460　メッセージ表示
470　プログラム終了

480〜3000　データ

480〜490　日付の設定最大値
500〜1990　星座の座標、光度
2000〜2940　星座をかくときの、むすぶ星の番号
2950〜2990　星座の名前、表示する星の位置
3000　REM文

補足

VRAMが128KのMSX2以降の機械では、SCREEN5でグラフィック画面を4ページ使うことができる。このプログラムでは、VRAMの4ページを以下のように使っている。

0……星座名表示用
1……メイン画面
2……枠保存用
3……画面一時退避用(おさだ)

プログラマからひとこと　待っててください

原稿が遅れて申しわけありません(届いたのがテスト中だったので、親が隠していたのです。弁解)。この天文シミュレーション、最初は自信があったのですが投稿した少しあとに11月号を買って読むと、没作品のレベルがとても高い! これは駄目だな。そう思いつつ中間テストで死んだ最後(期ではない)の日、親から採用通知を受け取ったわけです(うちの親には速達の2文字が読めなかったのだろうか)。現在、友人PDMが98用のディスクマガジンを作っています。文章とMAGデータくらいはMSXに移せるので、作ってみたいけど、権利料が大変かもしれない。それよりも、MSX2ユーザーの大部分はテキストファイルが読めない。漢字を読むためには92年6月号のREADDOC.BASがいる。しかし昔のだと手に入らないかもしれないので高速版を作っています。待っててください(原作者の万造さん、ごめんなさい)。しかし早くも大量のバグを抱えています。P.S.このプログラム、星の座標を調べるのが大変でした。それと、上記のマガジンのためにMSXとは何かを98ユーザーに紹介するための文章を書きました。何かの折りに見かけたら読んでやってください。

MIPS　兵庫・16歳

●11月号ソフトプレゼント当選者　⑤『スーパープロコレ I』=〈群馬県〉藤生基樹〈兵庫県〉加藤修司〈香川県〉大須賀政彦/⑥『スーパープロコレ 2』=〈千葉県〉いのばひろみ〈山梨県〉沢辺拓也〈佐賀県〉田中昭史/⑦『スーパープロコレ 3』=〈愛知県〉中曽根康行〈大阪府〉菊池直彦・中尾和央

TENMON.FD1

```
10 '┌──────────────────────────────┐
20 'THE SLOWEST ASTRO SIMULATER ver1.0b
30 '└──────────────────────────────┘
40 '>Initialize
50 CLEAR20,&HDE00:DEFINTA-Z:DEFSNGS,C
60 ONKEYGOSUB450:KEY(1)ON
70 A=250:DIMS(5),T(48),U(5),V(A),W(A),X(
A),Y(A),Z(A),N(346),N$(48),S$(1)
80 S$(0)="ON":S$(1)="OFF":U(5)=1
90 FOR I=0 TO 5:READ S(I):NEXT
100 COLOR15,0,0:SCREEN5,0,0:VDP(14)=0
110 DEFUSR=105:FORI=0TO3:SETPAGE,I:CLS:U
=USR(0):NEXT
120 COLOR=(1,0,0,4):OPEN"grp:"AS1
130 SETPAGE2,2:CIRCLE(128,98),120,1,,,.8
2:PAINT(0,0),1:DEFUSR=342
140 FORI=0TO4:COLOR=(15-I,7-I,7-I,7-I):N
EXT
150 FORI=0TO250:READX,Y,Z(I):X(I)=(X-120
)*1.6:Y(I)=(Y-107)*1.6:NEXT
160 FORI=0TO346:READN(I):NEXT
170 FORI=0TO48:READN$(I),T(I):NEXT
180 X=0:SH=&H33:GOTO 380
190 '>Main
200 COLOR,1:FORI=0TO1:SETPAGE1,I:PSET(17
6,192),1:PRINT#1,"LINE NAME"
210 PSET(33,25),1:PRINT#1,"E":PSET(217,2
5),1:PRINT#1,"W":NEXT
220 FORI=U(5)TO1:SETPAGE1,I:PSET(16,200)
,1:PRINT#1,USING"##月 ##日 ##時 ##分 & &
  & &";U(0)+1,U(1)*7+1,U(2),U(3)*20,S$(U
(4)),S$(U(5)):NEXT:U=USR(0)
230 LINE(14+X*40,199)-STEP(26,9),,BF,XOR
:I$=INPUT$(1):K=ASC(I$):A=X:X=(X+(K=29)-
(K=28)+6)MOD6:LINE-STEP(-26,-9),,BF,XOR
240 IFA<>XTHEN230ELSEIFK=13THEN280
250 U(X)=(U(X)+S(X)+(K=31)-(K=30))MODS(X
):K=VAL(I$):VDP(14)=SH-U(5)*SH:IFU(5)=0A
NDKTHENSH=K*16+K:VDP(14)=SH
260 GOTO 220
270 '>Axis computing area
280 COLOR,0:VDP(14)=0:PRESET(64,99):PRIN
T#1,"NOW COMPUTING...":SETPAGE,0
290 T=71-((U(0)*4+U(1))*1.5+U(2)*3+U(3)+
20)MOD72:SI=6.28319*(T/72):S=SIN(SI):C=C
OS(SI):FORI=0TO250:V(I)=X(I)*C-Y(I)*S+12
8:W(I)=X(I)*S+Y(I)*C+35:NEXT
300 '>Draw line
310 CLS:ON U(4) GOTO 360
320 I=1:PSET(V(N(0)),W(N(0)))
330 ON-(I=347)GOTO360:IFN(I)=999THENI=I+
2:A=N(I-1):PSET(V(A),W(A)),4:GOTO330
340 A=N(I):LINE-(V(A),W(A)),4:I=I+1:GOTO
330
350 '>Put stars
360 FORI=0TO250:PSET(V(I),W(I)),15-Z(I):
NEXT
370 '>Mask
380 COPY(0,0)-(255,211),2TO(0,0),0,TPSET
:COPY(0,0)-(255,211),0TO(0,0),3,PSET
390 '>Print NAMEs
400 ON U(5) GOTO 420:FORI=0TO48:A=V(T(I)
):B=W(T(I)):IFABS(POINT(A,B))<>1THENPRES
ET(A,B),,TPSET:PRINT#1,N$(I)
410 NEXT:VDP(14)=SH
420 COPY(0,0)-(255,211),3TO(0,0),1,PSET
430 GOTO 200
440 '>Function KEY [1] sub
450 SCREEN0:VDP(14)=0:COLOR15,0
460 PRINT"Thank you for your using..."
470 END
480 '>Max data
490 DATA 12,4,24,3,2,2
500 '>STARS AXIS (47)
510 'ｵﾘｵﾝ     0-6
520 DATA  70,108,0, 70,115,2, 62,112,2
530 DATA  63,113,2, 64,114,2, 56,111,3
540 DATA  58,119,0
550 'ｳｻｷﾞ     7-10
560 DATA  51,112,3, 48,116,3, 52,122,3
570 DATA  54,119,3
580 'ﾊﾄ       11-12
590 DATA  31,110,3, 33,115,3
600 'ｴﾘﾀﾞﾇｽ  13-16
610 DATA  61,120,3, 61,142,3, 54,173,3
620 DATA  74,204,1
630 'ﾎｳｵｳ     17-19
640 DATA  84,196,3, 92,201,3,109,201,3
650 'ｸｼﾞﾗ     20-
660 DATA  82,144,3, 85,148,4, 87,155,9
670 DATA  89,165,4, 88,171,4,101,170,4
680 DATA 105,178,2,110,170,4
690 'ｵﾋﾂｼﾞ    28-
700 DATA  99,140,2,101,142,3
710 'ｻﾝｶｸ     30-
720 DATA 103,133,3,102,134,4,104,137,4
730 'ﾍﾟﾙｾｳｽ  33-
740 DATA 105,121,3,103,120,2,100,119,3
750 DATA  96,121,3, 91,124,3, 99,127,9
760 'ｷﾞｮｼｬ    39-
770 DATA  90,107,3, 95,107,2, 96,111,0
780 DATA  94,113,3, 88,116,3
790 'ｶｼｵﾍﾟｱ  44-
800 DATA 119,123,2,116,125,2,116,122,2
810 DATA 114,122,3,112,118,3
820 'ｵｳｼ      49-
830 DATA  85,112,2, 80,112,3, 79,123,1
840 DATA  81,136,4, 88,128,3
850 'ﾐﾅﾐﾉｳｵ  54-
860 DATA 142,186,1
870 'ﾂﾙ       55-
880 DATA 166,182,3,165,193,2,151,199,2
890 'ｳｵ        58-
900 DATA 128,157,4,121,156,4,100,150,4
910 DATA  92,154,4
920 'ｲﾝﾃﾞｨｱﾝ  62-
930 DATA 196,168,3
940 'ﾐｽﾞｶﾞﾒ   63-
950 DATA 157,154,3,148,156,3,140,173,3
960 'ｱﾝﾄﾞﾛﾒﾀﾞ 66-69
970 DATA 118,141,2,114,139,3,111,135,2
980 DATA 106,129,2
990 'ﾍﾟｶﾞｻｽ   70-
1000 DATA 148,146,3,131,138,3,128,141,3
1010 DATA 130,150,3,118,151,3
1020 'ｹﾌｪｳｽ      75-
1030 DATA 130,117,3,128,121,2,126,114,3
1040 DATA 124,119,2,121,113,3
1050 'ﾊｸﾁｮｳ      80-
1060 DATA 153,120,3,143,128,3,143,122,2
1070 DATA 142,117,3,142,132,3,139,122,1
1080 'ｺﾄ          86-
1090 DATA 152,113,3,152,114,3,149,111,0
1100 'ﾃﾝﾋﾞﾝ      89-
1110 DATA 168, 64,3,167, 54,3,177, 51,3
1120 'ﾜｼ          92-
1130 DATA 176,124,4,170,126,3,168,138,3
1140 DATA 164,119,3,163,127,3,165,131,4
1150 DATA 164,128,1
1160 'ﾍﾋﾞ         99-
1170 DATA 162, 78,3,173, 79,3,184,105,3
1180 DATA 178,111,3
1190 'ﾍﾋﾞﾂｶｲ     103-
1200 DATA 197, 92,3,188, 91,3,172,102,3
1210 DATA 165,100,2,167, 92,3,174, 81,3
1220 DATA 181, 83,3
1230 'ｲﾃ          110-
1240 DATA 209,112,3,207,115,2,202,113,3
1250 DATA 203,107,3,198,115,3,199,122,3
1260 DATA 197,124,2,200,128,3,197,129,3
1270 DATA 192,129,3
1280 'ｻｿﾘ         120-
1290 DATA 210, 96,2,210, 94,3,211, 98,3
1300 DATA 209,101,3,213,101,3,214, 97,2
1310 DATA 213, 86,3,207, 80,3,203, 79,2
1320 DATA 196, 76,3,194, 75,1,192, 73,3
1330 DATA 185, 70,2,186, 67,3,189, 65,3
1340 'ｵｵｶﾐ        135-
1350 DATA 195, 50,3,192, 47,3,195, 38,3
1360 DATA 187, 37,3,184, 31,2
1370 'ｶﾝﾑﾘ        140-
1380 DATA 151, 87,4,150, 85,4,148, 84,2
1390 DATA 146, 85,4,145, 86,4
1400 'ｹﾝﾀｳﾙｽ     145-
1410 DATA 185, 38,3,180, 33,3,167, 30,2
1420 DATA 164, 20,3,163, 13,3,167, 18,3
1430 DATA 150, 21,3,135,  8,2,122,  5,3
1440 'ﾍﾙｸﾚｽ      154-
1450 DATA 162, 97,3,157, 97,3,157,103,3
1460 DATA 152, 97,4,148, 99,3,147, 96,4
1470 DATA 150, 95,3,157, 91,3
1480 'ｺｲﾇ        162-
1490 DATA  73, 85,1, 74, 89,3
1500 'ｵﾄﾒ        164-
1510 DATA 133, 60,3,132, 54,3,130, 50,3
1520 DATA 143, 44,1,141, 54,3
1530 'ｶﾗｽ        169-
1540 DATA 129, 36,3,124, 34,3,123, 30,3
1550 DATA 131, 30,3
1560 'ｳﾐﾍﾋﾞ      173-
1570 DATA  82, 73,3, 84, 71,3, 80, 56,2
1580 DATA  98, 40,3,120,20,14,154, 34,3
1590 DATA 162, 37,3
1600 'ｶﾆ          180-
1610 DATA  86, 74,4, 89, 79,4, 79, 79,4
1620 'ﾘｭｳ        183-
1630 DATA 128, 94,4,133, 95,3,134,100,3
1640 DATA 133,103,3,132,110,3,140,106,2
1650 DATA 141,104,3
1660 'ｺｸﾞﾏ       190-
1670 DATA 120,107,1,122,106,4,124,104,4
1680 DATA 125,102,4,127,102,4,127,100,3
1690 DATA 125,100,2
1700 'ｳｼｶｲ       197-
1710 DATA 138, 83,3,140, 69,3,143, 72,0
1720 DATA 144, 79,3
1730 'ｼｼ          201
1740 DATA  98, 75,3,103, 71,4,103, 69,3
1750 DATA  99, 68,4, 98, 65,1,112, 67,3
1760 DATA 117, 61,2,111, 63,3
1770 'ｵｵｸﾞﾏ      209
1780 DATA 130, 86,2,127, 88,2,124, 88,3
1790 DATA 121, 88,3,119, 86,3,115, 88,2
1800 DATA 116, 92,2,114, 81,3,108, 82,3
1810 DATA 107, 89,3,107, 97,3,103, 90,3
1820 'ﾘｭｳｺﾂ      221
1830 DATA  18, 98,0
1840 'ﾌﾀｺﾞ       222
1850 DATA  75, 98,3, 76, 99,2, 83, 93,4
1860 DATA  88, 91,1, 90, 93,2, 83, 99,3
1870 DATA  80,103,3, 81,106,3
1880 'ｵｵｲﾇ       230
1890 DATA  43, 78,2, 41, 86,2, 44, 84,2
1900 DATA  46, 86,2, 51, 93,0, 48,100,2
1910 DATA  37, 99,3
1920 'ﾄﾓ          237
1930 DATA  25, 92,3, 22, 86,3, 34, 77,3
1940 DATA  40, 61,2, 51, 71,3, 54, 66,3
1950 'ﾎ           243
1960 DATA  31, 72,2, 37, 54,2, 55, 50,2
1970 DATA  54, 37,3, 85, 28,3
1980 'ﾔｷﾞ         248
1990 DATA 159,164,4,177,147,3,176,145,4
2000 '>Line data
2010 'ｵﾘｵﾝ
2020 DATA  0,1,4,6,5,2,0,999
2030 'ｳｻｷﾞ
2040 DATA  7,8,9,10,999
2050 'ﾊﾄ
2060 DATA  11,12,999
2070 'ｴﾘﾀﾞﾇｽ
2080 DATA  13,14,15,16,999
2090 'ﾎｳｵｳ
2100 DATA  17,18,19,999
2110 'ｸｼﾞﾗ
2120 DATA 20,21,22,23,24,25,26,27,999
2130 'ｵﾋﾂｼﾞ
2140 DATA  28,29,999
2150 'ｻﾝｶｸ
2160 DATA 30,31,32,30,999
2170 'ﾍﾟﾙｾｳｽ
2180 DATA 33,34,35,36,37,999,34,38,999
2190 'ｷﾞｮｼｬ
2200 DATA  49,39,40,41,42,43,49,999
2210 'ｶｼｵﾍﾟｱ
2220 DATA 44,45,46,47,48,999
2230 'ｵｳｼ
2240 DATA  49,51,52,53,999,50,51,999
2250 'ﾐﾅﾐﾉｳｵ
2260 DATA 54,999
2270 'ﾂﾙ
2280 DATA 55,56,57,55,999
2290 'ｳｵ
2300 DATA 58,59,60,61,999
2310 'ｲﾝﾃﾞｨｱﾝ
2320 DATA 62,999
2330 'ﾐｽﾞｶﾞﾒ
2340 DATA 63,64,65,999
2350 'ｱﾝﾄﾞﾛﾒﾀﾞ
2360 DATA 66,67,68,69,999
2370 'ﾍﾟｶﾞｻｽ
2380 DATA 66,72,71,999,66,74,73,70,999,7
2,73,999
2390 'ｹﾌｪｳｽ
2400 DATA 75,77,79,78,76,75,999
2410 'ﾊｸﾁｮｳ
2420 DATA 80,82,85,999,83,82,81,84,999
2430 'ｺﾄ
2440 DATA 86,87,88,999
2450 'ﾃﾝﾋﾞﾝ
2460 DATA 89,90,91,999
2470 'ﾜｼ
2480 DATA 92,93,98,999,95,96,999,94,97,9
99
2490 'ﾍﾋﾞ+ﾍﾋﾞﾂｶｲ
2500 DATA 99,100,108,109,104,101,102,999
,103,104,105,106,107,108,999
2510 'ｲﾃ
2520 DATA 110,111,112,114,115,116,118,99
9,113,112,999,117,118,119,999
2530 'ｻｿﾘ
2540 DATA 121,120,122,124,125,126,127,12
8,129,130,131,133,999,132,133,134,999,12
2,123,999
2550 'ｵｵｶﾐ
2560 DATA 135,136,137,138,139,999
2570 'ｶﾝﾑﾘ
2580 DATA 140,141,142,143,144,999
2590 'ｹﾝﾀｳﾙｽ
2600 DATA 145,146,147,148,151,152,153,99
9,148,150,149,999
2610 'ﾍﾙｸﾚｽ
2620 DATA 154,155,157,158,159,160,161,99
9,156,155,999
2630 'ｺｲﾇ
2640 DATA  162,163,999
2650 'ｵﾄﾒ
2660 DATA 164,165,166,167,168,999
2670 'ｶﾗｽ
2680 DATA 169,170,171,172,999
2690 'ｳﾐﾍﾋﾞ
2700 DATA  173,174,175,176,177,178,179,9
99
2710 'ｶﾆ
2720 DATA 180,181,182,999
2730 'ﾘｭｳ
2740 DATA 183,184,185,186,187,188,189,99
9
2750 'ｺｸﾞﾏ
2760 DATA 190,191,192,193,194,195,196,99
9
2770 'ｳｼｶｲ
2780 DATA 197,199,999,198,199,200,999
2790 'ｼｼ
2800 DATA 201,202,203,204,205,999,204,20
6,207,208,999
2810 'ｵｵｸﾞﾏ
2820 DATA 209,210,211,212,213,216,217,99
9,213,214,218,220,999,218,219,999,214,21
5,999
2830 'ﾘｭｳｺﾂ
2840 DATA 221,999
2850 'ﾌﾀｺﾞ
2860 DATA  222,223,224,225,226,227,228,2
29,999
2870 'ｵｵｲﾇ
2880 DATA  230,232,233,234,235,999,231,2
32,999,236,233,999
2890 'ﾄﾓ
2900 DATA  237,238,239,241,242,999,239,2
40,999
2910 'ﾎ
2920 DATA  243,244,245,246,247,999
2930 'ﾔｷﾞ
2940 DATA  248,249,250
2950 '>Name data
2960 DATA ｵﾘｵﾝ,4,うさき゛,8,はと,11,ｴﾘﾀﾞﾇｽ,14,
ほうおう,18,くし゛ら,23,おひつし゛,28,さんかく,31,ﾍﾟﾙｾｳｽ,
35,き゛ょしゃ,43,ｶｼｵﾍﾟｱ,46,おうし,51
2970 DATA みなみのうお,54,つる,56,うお,60,ｲﾝﾃﾞｨｱﾝ,
62,みす゛か゛め,64,ｱﾝﾄﾞﾛﾒﾀﾞ,67,ﾍﾟｶﾞｻｽ,73,ｹﾌｪｳｽ
,76,はくちょう,82,こと,87,てんひ゛ん,90,わし,93
2980 DATA へひ゛,99,へひ゛,102,へひ゛つかい,105,いて,1
14,さそり,121,おおかみ,137,かんむり,142,ｹﾝﾀｳﾙｽ,148,
ﾍﾙｸﾚｽ,157,こいぬ,162,おとめ,165,からす,170,うみへひ゛
2990 DATA 176,かに,181,りゅう,186,こく゛ま,194,うし
かい,198,しし,205,おおく゛ま,214,りゅうこつ,221,ふたこ゛,2
25,おおいぬ,233,とも,238,ほ,245,やき゛,249
3000 'Copyright 1992 by K.MATSUOKA
     Special thanks to Teru-kun,PDM,ZAWA,
          A1F,98UF,ALEC,and MEL·ASUKA!
```


当選者発表

●11月号FFBプレゼント当選者　『ドラゴンクエストV』のカンペンケース＝〈山形県〉早坂伸一郎〈宮城県〉黒沢一郎〈埼玉県〉平中彰一〈東京都〉三浦昭宏・河瀬季〈神奈川県〉堀井秀明〈岐阜県〉金沢貴之〈静岡県〉杉山祐樹〈大阪府〉藤井常昭〈鹿児島県〉前田明彦

雨がやんだ!さあ、散歩に行こう!!

MSX 2/2+以降 by タカマス

▶遊び方は29ページ

プログラマからひとこと

仕掛けられた時限爆弾

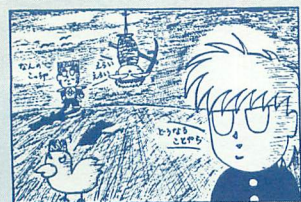
今、僕は重大な決意を胸にこの文章を書き始めた。その決意とは……。考えるだけで気が重くなる。しかし、やらねば〃　こうしているうちに時は過ぎていく。キーン。ではこの場を借りて俗にいう『賭け』というものをやらせていただきます。僕のこれからのパソコン人生を左右させることになるこの賭け。非常に危険だ。ガソリンスタンドが火事になるくらいに……。では、始める。僕は夏休みに図書館に勉強しに行くといって、ほとんどその4分の3をプログラムの勉強に使っていたのだ。夏休み終了後テストがあった。無論、僕はその結果通知には机の奥深くで眠ってもらうことにした。永遠に。その後、中間テストがあった。これで挽回するはずがさらに低下する予定。非常にやばい。このままでは私の母親が〜。落ちつけ。この号が発売になるまでにあと2回テストがある。それでなんとか挽回すれば…!?　そう、これが僕の賭である。十発十中、この記事を母が読めば激怒するであろう。今後の2つのテスト、それが母をおさえる唯一の鎮痛剤なのである。ここに爆弾は仕掛けられた。不発に終わるか、僕のパソコン人生終了かつ家庭崩壊の道をたどることになるか、暖かい目で見守ってやってください。

タカマス　茨城・15歳

変数の意味

スプライト座標

D、E……敵の座標
P、Q……犬の座標
X、Y……エンディング時の自分の座標

その他の変数

A$、B$、C$、CC、I、J、K、U……パターン定義用
B……犬が目の前にいるかのフラグ⇨1＝いる、0＝いない
C……自分の移動ドット数
E$……CHR$(27)が入る⇨エスケープシーケンス用
EE……猫のY座標増分
G……敵と犬の衝突フラグ⇨1＝衝突、0＝衝突していない
II、KK、YY、ZA……ループ用
L……自分の表示パターン番号
M……犬の表示パターン番号
O……敵の表示パターン番号
R……敵が出現する距離
RK……猫の行動フラグ⇨2ならジャンプ、その他は歩き
S……スティック入力用
T……散歩距離
TH……散歩距離の最高記録
V……犬の興奮度
VD……画面の横スクロール量
W……犬の行動用カウンタ⇨一定間隔で行動を変化させるため
WW……石につまずいて転んでいるあいだのカウンタ
Z……スタミナ

```
SAMPO.FD1

10 SCREEN1,0:COLOR15,4,4:DEFINTA-Z:FORI=
0TO21:A$="":READB$:FORJ=0TO7:A$=A$+CHR$(
VAL("&H"+MID$(B$,J*2+1,2))):NEXT:SPRITE$
(I)=A$:NEXT:FORU=0TO3:READCC,C$:K=97+U*8
:FORC=0TO7:VPOKEK*8+C,VAL("&H"+MID$(C$,C
*2+1,2)):NEXT:VPOKE8192+K¥8,CC:NEXT
20 KEYOFF:WIDTH32:E$=CHR$(27):PRINTE$"Y0
 "STRING$(32,"a");:FORII=0TO5:LOCATERND(
-TIME)*30,RND(-TIME)*12:PRINT"iiii":NEXT
:FORII=0TO8:LOCATERND(-TIME)*32,15:PRINT
"y":NEXT:PRINTE$"Y+%mq":PRINTE$"Y6!◆◆◆";
30 PLAY"V15T240S1M500O4L4R4RRRRL4ERGRR
RAGABGRERR","V15T240S1M400O4L4CEBR4DFBR
RRRRRRRRRRRR"
40 IFSTRIG(0)=0THENPRINTE$"Y,%「さんぽ°にいこう!
」「1た゛4」";:GOTO50ELSEPRINTE$"Y,%"SPC(19);
:FORZA=0TO9000:NEXT:GOTO60
50 IFPLAY(0)=0THEN30ELSE40
60 L=0:Z=300:V=0:C=0:W=10:K=0:P=160:T=0:
O=11:D=0:E=209:WW=0:R=9:VD=32:ZZ=3:EE=4
70 IFZZ>0ANDSTICK(0)=4THENSOUND7,56:PLAY
"V15O7L32DL4E":PP=P:M=20:FORKK=0TO(170-P
P):P=P+1:PUTSPRITE1,(P,120),14,M:M=-(M=2
0)*21-(M=21)*20:NEXT:LOCATEZZ,22:PRINT"
":ZZ=ZZ-1:M=6
80 S=STICK(0):IFL=1THENL=0:GOTO100ELSEIF
L=2THENL=3:GOTO100
90 L=-(S=7)-(S=3)*2-(S=1)*4-(S=5)*5
100 PUTSPRITE0,(170,120),15,L:Z=Z+(L=1OR
L=2ORL=3)*2-(L=0)+(L=4)*3+(L=5):C=-(L=1O
RL=2ORL=3)*6:VD=VD+(L=1ORL=2ORL=3):T=T+C
¥6:IFVD=0THENPRINTE$"Y+ "T+15;
110 VD=VD-(VD=0)*32:VDP(27)=VD:IFZ<0ORV>
100THEN260
120 IFL=1ORL=2ORL=3THENSOUND6,25:SOUND7,
35:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND11,110:SOUND
12,1:SOUND13,1ELSEIFL=4THENSOUND0,200:SO
UND7,36:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND11,100:
SOUND12,2:SOUND13,4
130 M=M-(M=7)+(M=8)-(M=10)+(M=11):IFW=10
THENW=0:M=INT(RND(-TIME)*6)+6
140 P=P+(M=7ORM=8)*7+(M=10)*4+C:V=V-(P<0
)*15:P=P-(P<0)*110+(P>180)*4:PUTSPRITE1,
(P,120),14,M:W=W+1:Z=Z+(M=9)*1:IFP>162AN
DP<171THENIFL=4ORL=5THENW=-(L=4)*0-(L=5)
*9:M=6:V=V-(L=4)*8+(L=5):Z=Z-(L=4)*8
150 LOCATE4,19:PRINTUSING"ｽﾀﾐﾅ ###";Z:LO
CATE19,21:PRINTUSING"こうふんと゛ ###";V
160 IFR>TTHEN250ELSEO=O-(O=15)+(O=16)-(O
=13)*6+(O=19)*6:E=-(D>200)*89+120+(RK=2)
*(120-E):B=-(P>162ANDP<171):G=-(P-8<DAND
P+6>D):PUTSPRITE2,(D,E),RMOD4+12,O:ONO-1
0GOTO250,170,180,190,170,170,200,,180,20
0,200
170 D=D-(O=12)*6-(O=15)*4+C:IFG=1THENIFB
=1ANDL=5THEN250ELSESOUND1,18:SOUND6,10:S
OUND7,2:SOUND8,16:SOUND12,9:SOUND13,0:V=
V+20:FORY=-7TO5:P=P+3:PUTSPRITE1,(P,Y+12
0),8,17:NEXT:E=-(O=12)*209-(O=15ORO=16)*
120:GOTO240ELSE240
180 V=V+1:D=D+3+C:IFD>162ANDD<176ANDL=4T
HENO=7:Z=Z+40:FORYY=0TO52:SOUND7,56:D=D-
3:O=O-(O=7)+(O=8):PUTSPRITE2,(D,120),11,
O:NEXT:E=209ELSE250
190 D=D+C:IFD>167ANDD<174THENC=0:WW=WW+1
:IFWW=20THENWW=0:E=209:GOTO250ELSEPUTSPR
ITE0,(170,120),8,18:GOTO250ELSE250
200 IFRK=0ORRK=1THENRK=INT(RND(-TIME)*3)
210 D=D+C-(RK=0)*2-(RK=1)*4-(RK=2)*3:IFR
K=2THENE=E-EE:EE=EE-1:EE=EE-(EE=-4)*8:RK
=RK+(EE=4)*2:O=21ELSEO=20-(O=20)
220 IFD>190THENE=209:RK=0:EE=4
230 IFD>162ANDD<171THENIFE=116ORE=113THE
NSOUND1,4:SOUND8,16:SOUND12,20:SOUND13,1
:Z=Z-28:PUTSPRITE0,(170,120),8:GOTO250
240 IFO=12THENSOUND1,3:SOUND8,16:SOUND7,
56:SOUND12,1:SOUND13,1
250 IFE=209THENPUTSPRITE2,(D,E):D=0:E=0:
R=INT(RND(-TIME)*15)+T:O=INT(RND(-TIME)*
6)+12:GOTO70ELSEIFWW<>0THEN130ELSE70
260 CLS:VDP(27)=0:Y=209:Q=209:E=209:GOSU
B410
270 TH=TH-(TH<T)*(T-TH):PRINTE$"Y2*ほ゛くのV
ｻｲﾝ "TH"m";:PRINTE$"Y0+こんかいは?"T"m";
280 IFT<150THENPRINTE$"Y$&あいけんストレスのためてんこ
゛くにいく のす゛";:PRINTE$"Y**iii";:PRINTE$"Y,2
iiii";:P=128:Q=88ELSEIFT<180THENPRINTE$"
Y$#あいけんストレスかいしょうにほ゛くをおそう のす゛";:X=136:Y=9
6:L=4:P=128:Q=88:M=21:D=80:E=96:O=12
290 IFT>179THENIFT<210THENPRINTE$"Y$'あいけ
んおこってひとをおそう のす゛";:X=136:Y=96:L=4:P=110:Q
=88:M=7:D=102:E=96:O=15ELSEIFT<240THENPR
INTE$"Y$'あいけんにみすてられ、くるまにひかれる のす゛";:X=136
:Y=90:L=4:P=80:Q=96:M=7:D=128:E=96:O=12
300 IFT>239THENIFT<260THENPRINTE$"Y$#あいけ
ん、ほ゛くにしょうへ゛んをたれてくれる のす゛";:X=128:Y=96:L=9
:P=128:Q=96:M=18:D=80:E=96:O=13ELSEIFT<2
80THENPRINTE$"Y$#きんにくつうのためあいけんをみうしなう のす゛
";:X=128:Y=96:L=2:P=116:Q=96:M=1:D=104:E
=96:O=0
310 IFT>279THENIFT<300THENPRINTE$"Y$&あいけ
ん、ほかのいぬと「かけおち」する";:X=128:Y=96:L=18:P=86:
Q=96:M=7:D=98:E=96:O=8ELSEIFT<320THENPRI
NTE$"Y$&あいけん、いわく「オン(なかなかよろしい)」";:X=128:Y
=96:L=5:P=120:Q=96:M=20:D=80:E=96:O=19
320 IFT>319THENX=128:Y=96:PUTSPRITE0,(X,
Y),15,0:D=0:FORZA=0TO63:D=D+2:PUTSPRITE3
,(D,96),11,12:NEXT:FORZA=-7TO7:X=X+3:Y=Y
+ZA:PUTSPRITE0,(X,Y),8,4:NEXT:PUTSPRITE0
,(X,Y),8,18:P=0:FORZA=1TOX:M=20-(M=20):P
=P+1:PUTSPRITE1,(P,96),14,M:NEXT
330 IFT>319THENPRINTE$"Y$'ｵｵｰﾝ(こ゛しゅし゛んさま
ー)";:FORZA=0TO5000:NEXT:PRINTE$"Y$'なみへいく
ん 「おい、た゛いし゛ょうふ゛か!」";:PUTSPRITE2,(D+9,96)
,2,16:FORZA=0TO5000:NEXT:PRINTE$"Y$'ｶ゛ｳ(
よくもこ゛しゅし゛んさまをー)"SPC(9);:Q=96:FORZA=-5TO5
:P=P-3:Q=Q+ZA:PUTSPRITE1,(P,Q),8,7:NEXT
340 IFT>319THENFORZA=0TO64:P=P-2:D=D-2:M
=7-(M=7):O=15-(O=15):PUTSPRITE2,(D,96),2
,O:PUTSPRITE1,(P,Q),8,M:NEXT:PUTSPRITE1,
(P,209):PUTSPRITE2,(D,209):FORZA=0TO6000
:NEXT:PUTSPRITE0,(X,96),15,0:FORZA=0TO60
00:NEXT:PRINTE$"Y$'いぬ か゛ いぬーーーー"SPC(20)
350 IFT>319THENPUTSPRITE3,(X,209):GOTO37
0
360 PUTSPRITE0,(X,Y),15,L:PUTSPRITE1,(P,
Q),14,M:PUTSPRITE2,(D,E),11,O
370 SOUND7,56:SOUND12,200:IFT>319THENPLA
Y"V15T240S1M6000O5L8CR8O4GGL4A-GR4L8BR8O
5L4CR4L8CR8O4GGL4A-GR4O5L8D+R8L4ER4","V1
5T240S1M5000O4L8CR8GGL4A-GR4O3L8BR8O4L4C
R4L8CR8GGL4A-GR4L8BR8O5L4CR4":GOTO390
380 PLAY"V15T240S1M9000O6L2CO5L4AL2GL4ED
.L8EL4DL2C.","V15T240S1M9000O4L4FL8AR8L4
AGL8GRL4GGL8GRL4GL2G.","V15T240S1M9000O5
R4L8CR8L4CR4L8CR8L4CO4B.O5L8CO4L4BL2E."
390 IFPLAY(0)=0THENCLS:GOSUB410ELSE390
400 GOTO20
410 PUTSPRITE0,(X,209):PUTSPRITE1,(P,209
):PUTSPRITE2,(D,209):RETURN
420 DATA0C0C040404040C,0C0C040E15040B1
0,606C1008340A0500,646A10A8450A1020,0C0C
141F053C0404,0C0C047F05041C16,00002261ED
1E1212,2261ED1E21410000,002064E21A3C2418
,00002064E51E1414,002062ED1F610100,00002
061ED1F1214,3E1311FFFFFF6666
430 DATA0004878687F09090,000000000000C1
C,1C1C081C22081422,7070202020202030,0406
07380C0C3906,000080200820FFC1,080E0C8E90
A84820,00004486B7784850,4486B77884820000
,32,0011B7FFFFFFFFFF,240,3C7EFFFFFF7E3C0
0,112,0C2C281CCA7FC810,192,081C2E7D7F3E0
81C
```

ZZ……口笛の残り数

プログラム解説

10　画面初期化／整数型宣言／スプライトパターン定義／キャラクタパターン定義・色設定
20　画面設定／エスケープシーケンス設定／ゲーム画面作成
30　効果音
40　タイトル表示とトリガー入力待ち⇨入力があれば行60へ
50　効果音判定⇨演奏終了なら行30へ／まだなら行40へ
60　変数初期設定

■ゲームメイン

70　口笛処理⇨効果音／犬のアニメ表示／口笛の残り数更新
80〜100　スティック入力／自分の表示パターン番号設定／自分表示／スタミナ、横のスクロール位置、散歩の距離更新
110　画面の横スクロール／ゲームオーバー判定⇨行260へ
120　効果音

■犬処理

130　犬の表示パターン番号設定／行動の変化判定⇨再設定
140　犬の座標計算／興奮度更新／犬表示／蹴ると押さえるの判定⇨興奮度、スタミナ更新
150　スタミナ、興奮度表示

■敵の出現判定

160　敵が出現していなければ行250へ／敵の表示パターン番号設定／敵の座標計算／フラグ設定／敵表示／敵の種類により各処理へ分岐

■自動車と近所の人

170　X座標更新／犬との衝突判定⇨押さえられているなら行250へ／違うなら効果音／興奮度増加／アニメ表示／行240へ

■吠える犬

180　興奮度増加／X座標更新／蹴ったか判定⇨スタミナ増加／アニメ表示／蹴っていなければ行250へ

■石

190　X座標設定／石につまずいたか判定⇨カウンタ更新／自分の表示更新／行250へ

■猫

200　行動の変化処理
210　X座標計算／ジャンプ判定⇨Y座標、座標増分計算
220　消えたか判定
230　ジャンプ中の猫に当たったか判定⇨効果音／スタミナ減少／自分の表示更新／行250へ

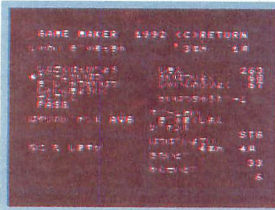
■メインへ

240　犬がダメージを受けたか判定⇨効果音
250　敵が消えたか判定⇨スプライト消去／次に出現する敵設定／行70へ／石につまずいて転んでいるなら行130へ

■ゲームオーバー

260　画面消去／スクロール位置初期化／スプライト消去
270　散歩距離の記録更新・表示／散歩距離表示
280　エンディング1、2処理
290　エンディング3、4処理
300　エンディング5、6処理
310　エンディング7、8処理
320〜350　エンディング9処理
360〜400　スプライト表示／効果音／演奏終了待ち／画面、スプライト消去／行20へ
410　スプライト消去サブ

■データ

420〜430　スプライトパターン／キャラクタの色、パターン(行10で読みこみ)　(MORO)

GAME MAKER

ゲーム・メーカー

MSX MSX2/2+ RAM32K by RETURN

▶遊び方は30ページ

変数の意味

おもな変数

G……発売・発表ゲーム数
GK(0)……期待度
GK(1)……完成度
GY……発売予定日
NG……現在の日付
P(0)……資金
P(1)……開発力
P(2)……社員能力
RJ$……はやりのジャンル
SI……開発中ゲームがあるかのフラグ⇨0=ない、1=ある
SM$……会社名

発売ゲーム関係

※nは発表された番号
GJ$(n)……ジャンル
GM$(n)……ゲーム名
GU(n)……売り上げ

その他の変数

A、M$、R、V……汎用
I、J……ループ用
I$、S、S$……キー入力用
JY……ジャンル選択用
JY$(n)……ジャンルデータ
SK……使用する資金
ST……スティック入力用
W……入力機器番号
Y……カーソルのY座標

プログラム解説

10〜20　画面初期化／太文字処理(数字と英大文字)
30　変数型宣言／配列変数宣言／スプライトパターン定義／キャラクタの色設定
40　初期パラメータ設定／ジャンルデータ(行40で読みこみ)
50〜60　タイトル表示／開始入力待ち／入力機器番号設定
80〜120　ゲーム画面作成
130〜170　効果音／会社名入力
180　パラメータ表示／行600へ

■ゲームメイン

190〜200　効果音
210〜230　コマンド選択
240　各処理へ分岐

■新作発表

250〜280　ゲーム名入力
290　ジャンル選択
300　発売予定日選択
310〜320　ゲーム名などの登録・表示／行550へ

■ゲーム開発

330〜350　ゲームの開発度更新・表示／行550へ

■技術開発

360〜400　資金設定／開発力更新・表示／行550へ

■社員教育

410〜430　資金設定／社員能力更新・表示／行550へ

■宣伝

440〜460　資金設定／期待度更新・表示／行550へ

■パス

470〜480　YES・NO選択⇨NOなら行210へ／YESなら行550へ

■サブルーチン

490〜510　資金設定サブ
520　YES・NO選択サブ
530　メッセージ消去サブ

■日付更新

540〜550　日付更新／資金更新・表示／発売予定日か判定⇨発売日なら行630へ
551　再販判定⇨再販なら行570

プログラマからひとこと　かってにストリートファイターIII

2度目のRETURNです。初採用のときとはペンネームがちがうけど。前のペンネームはYUKIです(きっと誰もおぼえてないでしょう)。このゲームなんですが、かってにストリートファイターIIIなんかを開発して、「おー。売れた、売れた」なんていって遊んでください。話は変わって僕からのお願いがあります。くわしくは左のほうを見てください。

RETURN　大阪・16歳

へ／その他は行600へ

■**再販**

560〜580　再販希望のゲーム設定／メッセージ表示／YES・NO選択／NOなら行600へ／売り上げ表示／資金更新・表示／そのゲームの売り上げ更新／行600へ

■**終了判定**

590〜610　ゲーム終了判定⇨終了なら行690へ／1月か判定⇨1月ならはやりのジャンル更新・表示／行200へ

■**発売日処理**

620〜630　メッセージ表示／ゲームが完成しているか判定⇨完成していれば行660へ／まだなら効果音／メッセージ表示／最後の日なら行650へ

640　発売予定日選択・決定／行650へ

650　期待度減少／発売予定日、期待度表示／行600へ

■**ゲーム発売**

660〜670　売り上げ計算・表示／資金増加／完成度初期化／資金表示／開発中ゲームの表示消去／行600へ

■**ゲーム終了**

680〜701　メッセージ表示／画面消去／数字の色設定／発売したゲームの一覧など表示

710〜720　スプライト消去／メッセージ表示／トリガー入力待ち／行30へ

730　REM文

補足

行30の配列変数宣言が、整数型宣言と、変数GとPの単精度型宣言のあいだにあったので、これを修正した。

PやGで始まる配列変数が、整数型宣言の影響で、整数型の配列として用意されてしまい、プログラム中で使用する配列GUは、未宣言の配列(添字の最大値は10)となり、11本目のゲームを発売すると、添字が11になるのでエラーが出るのだ。

行80の始めと終わりにある、POKE&HF3B1，〜というのは、ワークエリアを書き換えて、画面の行数を一時的に多くして、画面のいちばん右下に文字を表示してもスクロールしないようにしているのだ。

通常は24(ファンクションキーの表示行も含む)になっているが、例えば12ぐらいに設定すると、画面が分割されたようになって楽しい。ただし、あまり極端な値にするとひどい目にあうので注意。　(MORO)

```
MAKER.FD1

10 'GAME MAKER ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
20 SCREEN1,0,0:CLS:KEYOFF:COLOR15,0,0:WI
DTH32:FORI=256TO767:V=VPEEK(I):VPOKEI,VO
RV/2:NEXT
30 CLS:CLEAR:DEFINTA-Z:DEFDBLP,G:DIMP(2)
,GM$(20),GJ$(20),GK(1),GU(20),JY$(5):SPR
ITE$(0)="08やれわ80":VPOKE8198,161:VPOKE819
9,161:VPOKE8194,4:VPOKE8195,4
40 P(0)=1500:P(1)=50:P(2)=50:GY=61:NG=0:
Y=48:FORI=0TO5:READJY$(I):NEXT:DATA ACT,
AVG,SLG,PZG,RPG,STG
50 COLOR=(15,0,0,0):LOCATE11,10:PRINT"GA
ME MAKER":FORI=0TO7:FORJ=0TO100:NEXTJ:CO
LOR=(15,I,I,I):NEXTI
60 I$=INKEY$:IFI$=""THEN60ELSEA=ASC(I$):
IFA=48THENW=0ELSEIFA=49THENW=1ELSE60
70 'GAMEN SAKUSEI ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
80 POKE&HF3B1,25:PRINT"┌──────────────
───────────────┐";:FORI=1TO22:PRINT"│"SPC
(15)"│"SPC(14)"│";:NEXT:PRINT"└──────────
─────┴──────────────┘";CHR$(11):POKE&HF
3B1,24
90 LOCATE0,2:PRINT"├───────────────┬─────
─────────────┤":LOCATE0,4:PRINT"├────────
─────┼─────────────────┤":LOCATE16,10:PRINT
"├─かいはつちゅうゲーム──┤":LOCATE0,15
100 PRINT"├────────────────┤":LOCATE3,1:P
RINT"GAME MAKER  1992 (C)RETURN":FORI=6T
O11:READM$:LOCATE3,I:PRINTM$:NEXT:DATA し
んさくはっぴょう,ゲームかいはつ,ぎじゅつかいはつ,しゃいんきょういく,
せんでん,PASS
110 FORI=6TO8:READM$:LOCATE18,I:PRINTM$:
NEXT:DATA しきん,かいはつりょく,しゃいんのうりょく:LOCATE2,
3:PRINT"しゃめい"
120 FORI=12TO20STEP2:READM$:LOCATE17,I:P
RINTM$:NEXT:DATA ゲームめい,ジャンル,はつばいよてい,き
たいど,かんせいど
130 PLAY"","V15O6L16CDCE":LOCATE2,17:PRI
NT"かいしゃめいは ?":SM$="":S=0:FORI=0TO1:IFINK
EY$=""THENNEXTELSEI=0:NEXT
140 LOCATE2+S,18:S$=INPUT$(1):IFSTHENIFS
$=CHR$(8)THENS=S-1:SM$=LEFT$(SM$,S):PRIN
TCHR$(29)" ":GOTO140ELSEIFS$=CHR$(13)THE
NSM$=SM$+SPACE$(9-S):GOTO160
150 IFS<9ANDS$>" "THENS=S+1:SM$=SM$+S$:P
RINTS$:GOTO140ELSE140
160 LOCATE7,3:PRINTSM$:GOSUB530
170 GOSUB520:IFST=7THENGOSUB530:GOTO180E
LSEGOSUB530:GOTO130
180 LOCATE20,3:PRINTUSING"##年め  ##月":NG¥
12+1,NGMOD12+1:LOCATE25,6:PRINTUSING"###
###";P(0):FORI=1TO2:LOCATE28,6+I:PRINTUS
ING"###";P(I):NEXT:GOTO600
190 'MAIN ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
200 PLAY"O5L16S8M2000CF":LOCATE2,17:PRIN
T"HIT [SPC] KEY":FORI=0TO1:I=-STRIG(W):N
EXT:GOSUB530
210 PLAY"O3DC":LOCATE2,17:PRINT"なに を しますか"
220 FORI=0TO1:ST=STICK(W):Y=Y+(ST=1)*8-(
ST=5)*8:IFY<48THENY=48ELSEIFY>88THENY=88
ELSE230
230 FORJ=0TO25:NEXTJ:PUTSPRITE0,(16,Y),1
5,0:I=-STRIG(W):NEXT
240 GOSUB530:IFY=48THEN260ELSEIFY=56THEN
340ELSEIFY=64THEN370ELSEIFY=72THEN420ELS
EIFY=80THEN450ELSEIFY=88THEN480
250 'SHINSAKU ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
260 IFSI=1ORNG=120THENPLAY"O3C":GOTO220E
LSEG=G+1:S=0:LOCATE2,17:PRINT"ゲームめいは ?"
:FORI=0TO1:IFINKEY$=""THENNEXTELSEI=0:NE
XT
270 LOCATE2+S,18:S$=INPUT$(1):IFSTHENIFS
$=CHR$(8)THENS=S-1:GM$(G)=LEFT$(GM$(G),S
):PRINTCHR$(29)" ":GOTO270ELSEIFS$=CHR$(
13)THENGM$(G)=GM$(G)+SPACE$(13-S):GOTO29
0
280 IFS<13ANDS$>" "THENS=S+1:GM$(G)=GM$(
G)+S$:PRINTS$:GOTO270ELSE270
290 LOCATE2,19:PRINT"ジャンルは ?":FORI=0TO1
:ST=STICK(W):JY=JY+(ST=1)-(ST=5):JY=JY-(
JY<0)+(JY>5):LOCATE2,20:PRINTJY$(JY):FOR
J=0TO25:NEXTJ:I=-STRIG(W):NEXT:GJ$(G)=JY
$(JY)
300 GY=NG:LOCATE2,21:PRINT"はつばいよていは ?":
FORI=0TO1:ST=STICK(W):GY=GY-(ST=1)+(ST=5
):GY=GY-(GY=NG)+(GY>119):LOCATE2,22:FORJ
=0TO25:NEXTJ:PRINTUSING"##年め  ##月";GY¥12
+1,GYMOD12+1:I=-STRIG(W):NEXT:GOSUB530
310 GOSUB520:IFST=7THENGOSUB530:LOCATE18
,13:PRINTGM$(G):GJ$(G)=JY$(JY):LOCATE28,
15:PRINTGJ$(G):LOCATE22,17:PRINTUSING"##
年め ##月";GY¥12+1,GYMOD12+1:GK(0)=(P(1)+P(
2))¥4:LOCATE28,19:PRINTUSING"###";GK(0):
SI=1:GOTO550ELSEGOSUB530:GOTO320
320 GM$(G)="":GY=0:G=G-1:GOTO210
330 'GAME KAIHATSU ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
340 IFSI=0ORGK(1)=100THENPLAY"O3C":GOTO2
20ELSEGOSUB520:IFST=3THENGOSUB530:GOTO21
0ELSEGK(1)=(P(1)¥10)*10¥(INT(RND(-TIME)*
3+9))+GK(1):IFGK(1)>100THENGK(1)=100:LOC
ATE28,21:PRINTUSING"###";GK(1):GOSUB530:
GOTO550
350 LOCATE28,21:PRINTUSING"###";GK(1):GO
SUB530:GOTO550
360 'GIJUTSU KAIHATSU ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
370 IFP(0)<10ORP(1)=200THENPLAY"O3C":GOT
O220ELSEGOSUB530:GOSUB500
380 GOSUB530:GOSUB520
390 IFST=3THENGOSUB530:SK=0:GOTO210ELSEP
(1)=(SK¥40)*10¥(INT(RND(-TIME)*3+9))+P(1
):IFP(1)>200THENP(1)=200
400 LOCATE28,7:PRINTUSING"###";P(1):GOSU
B530:GOTO550
410 'SYAIN KYOIKU ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
420 IFP(0)<10ORP(2)=200THENPLAY"O3C":GOT
O220ELSEGOSUB500:GOSUB530:GOSUB520:IFST=
3THENGOSUB530:SK=0:GOTO210ELSEP(2)=(SK¥4
0)*10¥(INT(RND(-TIME)*3+9))+P(2):IFP(2)>
200THENP(2)=200
430 LOCATE28,8:PRINTUSING"###";P(2):GOSU
B530:GOTO550
440 'SENDEN ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
450 IFSI=0ORP(0)<10ORGK(0)=200THENPLAY"O
3C":GOTO220ELSEGOSUB530:GOSUB500:GOSUB53
0:GOSUB520:IFST=3THENGOSUB530:SK=0:GOTO2
10ELSEGK(0)=(SK¥40)*10¥(INT(RND(-TIME)*3
)+9)+GK(0):IFGK(0)>200THENGK(0)=200
460 LOCATE28,19:PRINTUSING"###";GK(0):GO
TO550
470 'PASS ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
480 GOSUB530:GOSUB520:IFST=3THENGOSUB530
:GOTO210ELSEGOSUB530:GOTO550
490 'SUB ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
500 LOCATE2,17:PRINT"いくら しきん を かけま":LOCA
TE2,18:PRINT"すか ?"
510 FORI=0TO1:ST=STICK(W):SK=SK-(ST=1)*1
0+(ST=5)*10:SK=SK-(SK<10)*10+(SK>1000)*1
0+((SK>P(0))*10):LOCATE9,19:PRINTUSING"#
###";SK:I=-STRIG(W):NEXT:RETURN
520 PLAY"","DC+":LOCATE2,17:PRINT"よろしいで
すか(Y/N)":FORI=0TO1:ST=STICK(W):I=-(ST=7)
-(ST=3):NEXT:RETURN
530 FORI=16TO22:LOCATE1,I:PRINTSPC(15):N
EXT:RETURN
540 'TSUKI NO KAWARIME ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
550 NG=NG+1:LOCATE20,3:PRINTUSING"##年め
##月";NG¥12+1,NGMOD12+1:P(0)=P(0)-SK:SK=0
:LOCATE25,6:PRINTUSING"######";P(0):IFNG
=GYTHEN630ELSE551
551 IFG<2THEN600ELSER=INT(RND(-TIME)*7):
IFR=0THEN570ELSE600
560 'SAIHAN ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
570 R=INT(RND(-TIME)*(G-SI)+1):GOSUB530:
LOCATE2,17:PRINTGM$(R):LOCATE2,18:PRINT"
の さいはんきぼうが":LOCATE2,19:PRINT"たかいようです"
:LOCATE2,20:PRINT"さいはんしますか(Y/N)":FORI=0T
O1:ST=STICK(W):I=-(ST=7)-(ST=3):NEXT
580 IFST=3THENGOSUB530:GOTO600ELSEGOSUB5
30:LOCATE2,17:PRINTUSING"うりあげは #####";G
U(R)¥4:P(0)=P(0)+GU(R)¥4:LOCATE25,6:PRIN
TUSING"######";P(0):GU(R)=GU(R)+GU(R)¥4:
FORI=0TO1:I=-STRIG(W):NEXT:GOSUB530:GOTO
600
590 'TSUKI NO KAWARIME 2 ●●●●●●●●●●●●●●●
600 IFNG=119THEN690ELSEIFNGMOD12+1=1THEN
RJ$=JY$(INT(RND(-TIME)*6)):LOCATE2,17:PR
INT"ことしは "RJ$" がはや":LOCATE2,18:PRINT"りそ
うです":LOCATE2,13:PRINT"はやりのジャンル "RJ$:FO
RI=0TO1:I=-STRIG(W):NEXT
610 GOSUB530:GOTO200
620 'HATSUBAI ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
630 LOCATE2,17:PRINTGM$(G):LOCATE2,18:PR
INT"の はつばい日 です":IFGK(1)=100THEN660ELSE
PLAY"O2C4":LOCATE2,19:PRINT"まだかんせいしていませ
ん":IFNG=119THENLOCATE2,20:GOTO650ELSELOC
ATE2,20:PRINT"いつまでえんきしますか?"
640 FORI=0TO1:ST=STICK(W):GY=GY-(ST=1)+(
ST=5):GY=GY-(GY=NG)+(GY>119):LOCATE2,21:
FORJ=0TO25:NEXTJ:PRINTUSING"##年め ##月";GY
¥12+1,GYMOD12+1:I=-STRIG(W):NEXT:GOSUB53
0:GOSUB520:IFST=3THEN630ELSE650
650 GOSUB530:GK(0)=GK(0)¥2+1:LOCATE22,17
:PRINTUSING"##年め ##月";GY¥12+1,GYMOD12+1:
LOCATE28,19:PRINTUSING"###";GK(0):GOTO60
0
660 GU(G)=INT((((P(1)+P(2)*4)¥5)¥(INT(RN
D(-TIME)*3+9)))*(GK(0)*3)*(-(GJ$(G)=RJ$)
+1)):LOCATE2,19:PRINTUSING"うりあげは #####"
;GU(G):P(0)=P(0)+GU(G):GK(1)=0:LOCATE25,
6:PRINTUSING"######";P(0):SI=0
670 FORI=0TO1:I=-STRIG(W):NEXT:FORI=13TO
21STEP2:LOCATE18,I:PRINTSPC(13):NEXT:GOS
UB530:GOTO600
680 'ENDING ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
690 GOSUB530:LOCATE2,17:PRINT"10年 が すぎ
ました":FORI=0TO1:I=-STRIG(W):NEXT
700 CLS:VPOKE8198,240:VPOKE8199,240:COLO
R=(15,0,0,0):LOCATE5,3:PRINT"ゲームめい
    ジャンル うりあげ":FORI=1TOG:LOCATE5,I+4:PR
INTGM$(I):NEXT:FORI=1TOG:LOCATE19,I+4:PR
INTGJ$(I):NEXT:FORI=1TOG:LOCATE24,I+4:PR
INTGU(I):NEXT
701 LOCATE12,1:PRINTSM$:LOCATE3,22:PRINT
"1992 PRESENTED BY  RETURN"
710 PUTSPRITE0,(16,Y),0,0:LOCATE10,G+7:P
RINTUSING"しゅうえき は ######";P(0):LOCATE10,
G+9:PRINT"おつかれさまでした・・・・":FORI=0TO7:COLO
R=(15,I,I,I):FORJ=0TO100:NEXTJ:NEXT
720 FORI=0TO1:I=-STRIG(W):NEXT:FORI=7TO0
STEP-1:COLOR=(15,I,I,I):FORJ=0TO100:NEXT
J:NEXT:GOTO30
730 '1992 PRESENTED BY RETURN ●●●●●●●●●
```

大富豪

MSX MSX2/2+ RAM32K by よっさ

▶遊び方は31ページ

変数の意味

座標関係

X……カード選択時のカーソル位置

Y……出したカードの表示Y座標／メッセージの表示Y座標(いずれもテキスト座標)

その他の変数

A……ダミー／一時変数

A$、B、B$、BA、CS、D、D$、E$、ED$、H、L、M、N、O、Q……一時変数

A(n)……カードnのスートスート番号。0から順にスペード、ハート、クラブ、ダイヤ、ジョーカー(nはカード番号。0～53。9で割った商がそのカードを持つプレイヤー番号になる。人間プレイヤーの番号は5)

B(n)……カードnの位。位番号は3～16で、11以降は順にJ、Q、K、A、2、ジョーカー

BA(n)……nに応じて以下のように分類される

BA(0)=場札の分類(2:連続、1:同位、0:単独)

BA(1)=場札のカード数(何枚1組か)

BA(2)=場札の位(連続の場合は最低位)

BA(3)=場札を出したプレイヤーの階級(0から順にど貧民～大富豪)

BU(n)……プレイヤーnのビル数

C(n)……プレイヤーnの手持ちカード数

C1(n, m, l)……プレイヤーmの分類nのl組目のカード数

C2(n, m, l)……プレイヤーmの分類nのl組目のカードの位(連続の場合は最低位)

DA(n)……人間プレイヤーが選択したカードのスート

DB(n)……人間プレイヤーが選択したカードの位

DC(n)……人間プレイヤーが選択したカードのカード番号を9で割った余り

E(n)、F(n)……コンピュータのリード(最初に場札を出すこと)における優先順位テーブル。分類がE(n)で、位(連続の場合は最低位)がF(n)未満のカードがあれば、それでリードする

FA……人間プレイヤーのリードフラグ

H1$(n)……スートnの表示文字

H2$(n)……位nの表示文字

H3$(n)……階級nの階級名

I、J……ループカウンタ

K……ループカウンタ／一時変数

KK……革命フラグ(1・0)

KO……交換するカード数(カード交換中であることのフラグ)

MO……都落ちフラグ(1・0)

NA$(n)……プレイヤーnのプレイヤー名

NO……あがっていないプレイヤー数－1

P……意志決定中のプレイヤーの階級

PR(n)……nが45～53(人間プレイヤーのカード)ならカードnを出したか否か、他はカードnの分類と組番号の合成値(13～15:連続、9～12:同位、0～8:単独)

R……回戦番号

TU(n)……階級nのプレイヤー番号

TV(n)……次回の階級nのプレイヤー番号

W1、W2……ウエイトパラメータ(ターボR対応用)

ユーザー定義関数

FNA$(n)……カードnの表示文字列

FNM(n)……0～n－1の乱数

FNN……配列C1・C2の添え字1(変数K)によって添字3の上限を計算する

FNN$(n$, m)……n$の左にスペースを加えてm文字にする

FNP……Pに1を加えて6なら0にする

FNS……スティック入力値

FNT1……トリガーA入力値

FNT2……トリガーB入力値またはRETURNキー判定値

キャラクタ

'……ビル

(*……「J. K.」

)……「10」

+……画面分割線

,－. ／……カード選択マーク

プログラマからひとこと 和風トンカツ定食

初採用ありがとうございます。この作品は、前に98で盲人用(音声出力装置を使用)に作ったものを基に、新しくMSX用に作り直したものです。▷もし僕が大富豪になったなら、食堂で「和風トンカツ定食」を食べて、ふかふかのベットを買って、フロ屋に近い下宿に引っ越したいです。大きな夢もいいけれど、小さな夢だって味があっていいものです。ちなみにイラストは僕の周りにいる自称「大富豪」の2人です。なお、ゲームの御意見・御感想はリンクスのID6850135まで。▷大阪大学ボランティアサークル「フロンティア」をよろしく／ それでは、また掲載される日を祈って。

よっさ 大阪・21歳

プログラム解説

10～120 プログラム初期化

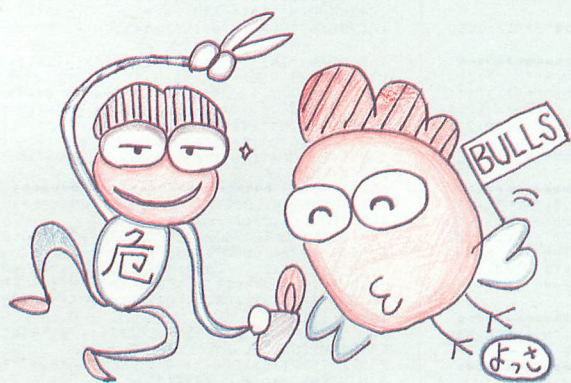
10～20 ユーザー領域の確保／画面初期化

30 ターボRなら高速モードにする

40 整数型宣言／配列宣言・初期化／マシン語書きこみ

50 ウエイト値設定

60～70 乱数初期化／USR関数・ユーザー定義関数定義

80 VRAM初期化

90〜110　配列初期化
120　カラーテーブル初期化
130〜190　ゲーム初期化
130〜140　タイトル表示
150〜170　名前入力
180　配列初期化、配列シャッフル
190　ゲーム画面表示
200〜260　回戦初期化
200〜210　お待たせメッセージ／カードのシャッフル
220　変数・配列初期化
230　カードのプレイヤー別並べ替えと交換
240　回戦番号表示
250　お待たせメッセージ／コンピュータの手の解析／変数初期化／プレイヤーの手の表示／手持ちカード数の表示
260　プレイヤーが人かコンピュータかによる分岐
270〜730　サブルーチン群
270〜290　カードのプレイヤー別並べ替え
300〜310　プレイヤー名表示
320　ビル数表示
330〜340　手持ちカード数表示サブ
350〜410　カード交換
420　メッセージ1
430　メッセージ2
440　配列PRクリア
450〜730　コンピュータの手の解析
740〜1140　メインループ1
740〜790　コンピュータの意志決定(リード)
800〜900　コンピュータの意志決定(非リード)
910〜940　コンピュータの選んだカードを場に出す
950〜980　人間のプレイ時のカーソル表示までと入力別分岐
990〜1070　トリガーB処理(カード交換ならメインへ復帰／選択したカードの整合性チェック／場に出す)
1080〜1090　カード選択のキャンセル
1100〜1120　トリガーA処理(カードのマークと記憶／トリガーオフ待ち)
1130〜1140　スティック処理(カーソル移動の座標計算)
1150〜1180　サブルーチン群
1150〜1160　出したカードの隙間を詰める
1170〜1180　人間プレイヤーの手の表示
1190　メインループ2(人間のパス)
1200〜1260　サブルーチン群
1200〜1210　トリガーオフ待ち
1220〜1240　1行スクロール
1250〜1260　Y−9行スクロール
1270〜1380　メインループ3
1270〜1350　結果判定(革命、都落ち、あがり、回戦終了判定、リード判定を含む)
1360〜1380　リード初期化
1390〜1570　サブルーチン群
1390〜1400　あがり
1410〜1480　革命または革命を戻す
1490〜1530　ウエイトサブルーチン群
1540〜1570　効果音サブルーチン群
1580〜1640　回戦終了
1580〜1590　新ど貧民の階級表示
1600〜1610　ビル数の更新と表示
1620〜1640　ゲーム終了判定
1650　配列初期化(一部)サブ
1660〜1700　ゲーム終了1
1660〜1680　人間プレイヤーの勝敗判定／勝利時のメッセージ
1690　トリガー判定
1700　メッセージ
1710〜1720　サブルーチン群
1710　エンディングメッセージ作成
1720　中央表示
1730〜1760　ゲーム終了2
1730　敗北時の処理
1740　お待たせメッセージ
1745　トリガー待ち
1750　画面クリア／変数・配列初期化
1760　トリガーOFF待ち
1770〜1790　配列データ(スート、位、階級名、コンピュータプレイヤー名、リード優先順位)
1800〜1850　カラーテーブル書き換えサブ
1860〜1980　カラーテーブルデータ
1990〜2030　マシン語書きこみサブ
2040　不要行
2050〜2370　マシン語データ
2380〜2390　エンディングメッセージデータ
2400　お待たせメッセージサブ

マシン語解説

■USR
キーバッファクリア(BIOS呼び出し)
■USR1
D000〜D014
太文字処理
D015〜D020
パターンジェネレータテーブル書き換え
D021〜D066
多色刷り(VDPのみSCREEN2のモードにしてパターンジェネレータテーブルとカラーテーブルを拡張する)
D067〜D073
スプライトジェネレータテーブル設定(カード選択カーソル)
■USR2
D074〜D08D
1行スクロールアップ
■ワークエリア等
D08E〜D095
多色刷り用ワーク(パターンジェネレータテーブルのコピーバッファ)
D096〜D0DD
パターンジェネレータテーブルデータ
D0DE〜D0FD
スプライトジェネレータテーブルデータ

修正点

・名前入力時にカーソルが表示されないのを直した(行80)
・無用のトリガー待ちをなくした(行150、170)
・お待たせメッセージを追加した(行210、250、410、2400)
・交換カード選択時にキーバッファクリアがなかったのを直した(行960、970)
・「PUSH　BUTTON」メッセージを追加した(行1740、1745)

以下は直していないが、多色刷りの処理で、カラーテーブル等を拡張する前にVDPのモードを変えているため、リセット後などにRUNすると、一瞬お待たせメッセージが消える場合がある。

また、人間プレイヤーが都落ちしたとき、残ったカードがいつまでも表示されたままなのは見苦しい。

さらに、都落ちしたコンピュータプレイヤーおよび、ど貧民になったプレイヤーの残りカードを表示すべきだ。

補足

変数、サブルーチン、GOTO文が多すぎる。

変数については、例えば行500〜670のKはすべてOに置き換えることができる。中間変数を使うほうがプログラムを書きやすいということだろうが、中間変数が多いと読みにくく、デバッグが難しくなるので、なるべく中間変数は減らしたほうがいい。

メインルーチンの間にサブルーチンを置くのはぜひともやめるべきだ。メインルーチンを1か所にまとめるだけで、ずいぶん効率の悪い部分が見えてくるだろう。

また、前にも書いたが、1つのFOR文に2つのNEXT文というのもやめるべきだ。比較的最近の言語処理系でこれを許しているのは、担当者の知るかぎりMSX−BASICだけだ(つまり、FOR文に2つのNEXT文という形はローカルでしか通用しないということ)。これをやめれば行1160のRETURN抜けのようなバグ(実害はない)もなくなるだろう。また、この行や行720、行1180でIF文にからんでNEXTが2つ出てくるが、これも1つですませるべきだ。　(ANTARES)

DAIFUGOU.FD1

```
10 ' *** ﾀﾞｲﾌｺﾞｳ 2 ***
20 CLEAR200,&HCFFF:COLOR15,4,4:SCREEN1,2
:WIDTH32:KEYOFF
30 IFPEEK(&H2D)<3THEN40ELSEBA=&HD000:FOR
I=0TOI+6:POKEI+BA,VAL("&h"+MID$("23237ec
d8001c9",I*2+1,2)):NEXT:DEFUSR=BA:A=USR(
130)
40 DEFINTA-Z:DIMA(53),B(53),H1$(4),H2$(1
6),H3$(5),NA$(5),TU(5),TV(5),BA(3),C(5),
BU(5),DA(8),DB(8),DC(8),E(8),F(8):GOSUB1
650:GOSUB1990
50 IFPEEK(&H2D)<3THENW1=100:W2=40ELSEW1=
700:W2=300
60 R=RND(-TIME):DEFUSR=&H156:DEFUSR1=&HD
000:DEFFNS=STICK(0)ORSTICK(1):DEFFNT1=ST
RIG(0)ORSTRIG(1):DEFFNT2=(INKEY$=CHR$(13
))ORSTRIG(3):DEFFNN$(A$,I)=SPACE$(I-LEN(
A$))+A$:DEFFNM(I)=RND(1)*I:DEFFNP=P+1+(P
=5)*6:DEFFNN=K-(K=0)*8-(K=1)*2
70 DEFUSR2=&HD074:DEFFNA$(I)=H1$(A(I))+H
2$(B(I))+" "
80 LOCATE ,,1:LOCATE ,,0:A=USR1(0)
90 FORI=0TO12:FORJ=0TO3:A(I*4+J)=J:B(I*4
+J)=I+3:NEXT:NEXT:A(52)=4:A(53)=4:B(52)=
16:B(53)=16
100 RESTORE:FORI=0TO4:READH1$(I):NEXT:FO
RI=3TO16:READH2$(I):NEXT:FORI=0TO5:READH
3$(I):H3$(I)=FNN$(H3$(I),7):NEXT:FORI=0T
O4:READNA$(I):NA$(I)=FNN$(NA$(I),6):NEXT
110 FORI=0TO8:READE(I),F(I):NEXT
120 GOSUB1800
130 ' ﾀｲﾄﾙ
140 CLS:LOCATE8,9:PRINTSTRING$(15,"'"):L
OCATE8,10:PRINT"'"+SPACE$(13)+"'":LOCATE
8,11:PRINT"' だ い ふ ご う '":LOCATE8,12:P
RINT"'"+SPACE$(13)+"'":LOCATE8,13:PRINTS
TRING$(15,"'")
150 'IFFNT1=0ANDFNT2=0THEN150
160 'ﾅﾏｴ ﾄｳﾛｸ ﾅﾄﾞ
170 A=USR(0):LOCATE1,15:INPUT"YOUR NAME
<6もじまで>";NA$(5):IFLEN(NA$(5))<7THENNA$
(5)=FNN$(NA$(5),6)ELSE170
180 FORI=0TO5:TU(I)=I:NEXT:FORI=0TO5:SWA
PTU(FNM(6)),TU(FNM(6)):NEXT
190 CLS:LOCATE0,7:PRINTSTRING$(32,"+"):L
OCATE0,20:PRINTSTRING$(23,"+")+"だいふごう"
+"++":GOSUB310
200 ' ｶｰﾄﾞ ｦ ｸﾙ ﾅﾄﾞﾅﾄﾞ
210 GOSUB 2400:FORI=0TO400:M=FNM(54):N=F
NM(54):SWAPA(M),A(N):SWAPB(M),B(N):NEXT
220 NO=5:FORI=0TO5:C(I)=9:NEXT
230 GOSUB280:IFRTHENGOSUB360
240 GOSUB1230:Y=18:LOCATE1,Y:PRINT"++++
だい"+STR$(R+1)+" かいせん ++++":GOSUB1260
250 GOSUB 2400:GOSUB460:PRINT CHR$(13);T
AB(20);:P=0:GOSUB1180:GOSUB340
260 IFTU(P)=5THENFA=1:GOTO960ELSE750
270 ' ｶｰﾄﾞ ﾅﾗﾍﾞｶｴ
280 FORI=0TO5:FORJ=0TO7:FORK=J+1TO8:M=I*
9+J:N=I*9+K:IFB(M)>B(N)OR(B(M)=B(N)ANDA(
M)>A(N))THENSWAPA(M),A(N):SWAPB(M),B(N)
290 NEXT:NEXT:NEXT:RETURN
300 ' ﾋｮｳｼﾞ
310 FORI=0TO5:LOCATE9,I+1:PRINTNA$(TU(I)
):NEXT:RETURN
320 FORI=0TO5:LOCATE20,I+1:M=BU(TU(I)):M
=M+(M>10):PRINTSTRING$(M,"'")+STRING$(10
-M,"・"):NEXT:RETURN
330 ' ﾏｲｽｳ ﾋｮｳｼﾞ
340 FORI=0TO5:LOCATE15,I+1:PRINTSTR$(C(I
))+"まい":NEXT:RETURN
350 ' ｶｰﾄﾞ ｺｳｶﾝ
360 FORKO=1TO2
370 Q=TU(2-KO)*9+9-KO:O=TU(KO+3)*9:IFTU(
KO+3)=5THENY=18:LOCATE1,Y:PRINT"++++"+ST
R$(KO)+"まい こうかん してください ++++":GOSUB1260:
GOSUB1180:X=0:M=0:N=9:GOSUB970ELSE390
380 IFM<>KOTHENGOSUB440:GOTO370ELSEH=45+
DC(0):SWAPA(Q),A(H):SWAPB(Q),B(H):A$=FNA
$(H):IFKO=2THENK=45+DC(1):SWAPA(Q+1),A(K
):SWAPB(Q+1),B(K):A$=A$+"と "+FNA$(K):GOS
UB420:GOTO410ELSEGOSUB420:GOTO410
390 SWAPA(Q),A(O):SWAPB(Q),B(O):IFKO=2TH
ENSWAPA(Q+1),A(O+1):SWAPB(Q+1),B(O+1)
400 IFTU(2-KO)=5THENY=18:GOSUB1260:A$=FN
A$(O):B$=FNA$(Q):IFKO=2THENA$=A$+"と "+FN
A$(O+1):B$=B$+"と "+FNA$(Q+1):GOSUB430ELS
EGOSUB430
410 NEXT:GOSUB 2400:GOSUB280:KO=0:FORI=4
5TO53:PR(I)=0:NEXT:PUTSPRITE0,(0,208):GO
SUB1180:RETURN
420 LOCATE1,Y:PRINTA$+"が きました":RETURN
430 LOCATE1,Y:PRINTA$+"を わたして"+B$+"が きま
した":RETURN
440 FORI=45TO53:PR(I)=0:NEXT:RETURN
450 ' ﾊﾟﾗﾒｰﾀ ﾂﾞｸﾘ
460 FORP=0TO4
470 'ﾂﾂﾞｷ
480 H=13:FORI=0TO6:IFPR(P*9+I)THEN580
490 DC(0)=I:L=1:O=I:M=A(P*9+I)
500 N=B(P*9+O)+1:K=O+1:IFN>14THEN560
510 IFA(P*9+K)=MANDB(P*9+K)=NANDPR(P*9+K
)=0THEN540
520 IFB(P*9+K)>NTHEN560
530 IFK=8THEN560ELSEK=K+1:GOTO510
540 DC(L)=K:L=L+1
550 IFK<>8THENO=K:GOTO500
560 IFL<3THEN580
570 FORJ=0TOL-1:PR(P*9+DC(J))=H:NEXT:C1(
2,P,H-13)=L:C2(2,P,H-13)=B(P*9+DC(0)):H=
H+1
580 NEXT
590 ' ﾍﾟｱ
600 H=9:FORI=0TO7:IFPR(P*9+I)THEN700
610 DC(0)=I:L=1:O=I:N=B(P*9+I):IFN>14THE
NI=7:GOTO700
620 K=O+1
630 IFB(P*9+K)=NANDPR(P*9+K)=0THEN660
640 IFB(P*9+K)>NTHEN680
650 IFK=8THEN680ELSEK=K+1:GOTO630
660 DC(L)=K:L=L+1
670 IFK<>8THENO=K:GOTO620
680 IFL=1THEN700
690 FORJ=0TOL-1:PR(P*9+DC(J))=H:NEXT:C1(
1,P,H-9)=L:C2(1,P,H-9)=B(P*9+I):H=H+1
700 NEXT
710 ' ｼﾝｸﾞﾙ
720 M=0:FORI=0TO8:IFPR(P*9+I)=0THENC2(0,
P,M)=B(P*9+I):PR(P*9+I)=M:M=M+1:NEXTELSE
NEXT
730 NEXT:RETURN
740 ' COM ｶﾗ
750 I=0:LOCATE3,Y:PRINTNA$(TU(P))+"  ";
760 J=0:K=E(I):L=TU(P):N=FNN
770 M=C2(K,L,J):IFM=0THEN790
780 IFM<>1ANDM<F(I)THEN920ELSEIFJ<>NTHEN
J=J+1:GOTO770
790 I=I+1:GOTO760
800 ' COM ﾍ
810 LOCATE3,Y:PRINTNA$(TU(P))+"  ";
820 GOSUB1530:I=0
830 J=0:K=BA(I):L=TU(P):N=FNN
840 M=C2(K,L,J):IFM=0THEN860
850 IFM<>1ANDM>BA(2)ANDC1(K,L,J)=BA(1)TH
EN880ELSEIFJ<>NTHENJ=J+1:GOTO840
860 PRINT"ﾊﾟｽ":GOSUB1560:GOTO1290
870 'ﾀﾞｼｵｼﾐ
880 IFM<>16THEN920
890 IFP=5ORC(P)<6THEN920
900 IFFNM(10)>6THEN920ELSE860
910 ' COM ﾀﾞｼﾀ ｱﾄ
920 N=C1(K,L,J):BA(0)=K:BA(1)=N:BA(2)=M:
BA(3)=P:C2(K,L,J)=1:C(P)=C(P)-N:M=-(K=1)
*9-(K=2)*13+J:J=8+(KK=0)*8:FORI=1TOBA(1)
930 N=L*9+J:IFPR(N)=MTHENPRINTFNA$(N);:J
=J-(KK=0)*2-1:NEXTELSEJ=J-(KK=0)*2-1:GOT
O930
940 GOSUB1550:GOTO1290
950 ' ｱﾅﾀ ｶﾗ (ﾍ)
960 LOCATE3,Y:PRINTNA$(5):N=C(P):M=0:X=N
/2
970 A=USR(0):PUTSPRITE0,(X*24+24,172),15
,0:FORI=0TOW1:NEXT
980 L=FNS:IFLTHEN1140ELSEIFFNT1THEN1110E
LSEIFFNT2=0THEN980
990 ' ｶｸﾆﾝ
1000 IFKOTHENRETURN
1010 IFM=0THENIFFATHEN980ELSE1190
1020 IFFA=0THENIFBA(1)<>MORBA(2)>=DB(0)T
HEN1090ELSEONBA(0)+1GOTO1030,1050,1060
1030 IFM=1THENO=0:GOTO1070
1040 IFDB(0)<>DB(1)THEN1060
1050 FORI=1TOM-1:IFDB(0)<>DB(I)THENI=M-1
:NEXT:GOTO1090ELSENEXT:O=1:GOTO1070
1060 IFM<3THEN1090ELSEFORI=0TOM-2:IFDA(I
)<>DA(I+1)ORDB(I)+1<>DB(I+1)THENI=M-2:NE
XT:GOTO1090ELSENEXT:O=2
1070 BA(0)=O:BA(1)=M:BA(2)=DB(0):BA(3)=P
:LOCATE11,Y:FORI=0TOM-1:PRINTFNA$(45+DC(
I));:NEXT:C(P)=C(P)-M:GOSUB1550:GOSUB121
0:GOSUB1160:GOSUB1180:GOTO1280
1080 ' ｸﾘｱ
1090 FORI=0TOM-1:PR(45+DC(I))=0:NEXT:LOC
ATE3,21:PRINTSTRING$(26," "):LOCATE3,23:
PRINTSTRING$(26," ");:M=0:GOTO1120
1100 ' ﾏｰｸ
1110 IFPR(45+X)THEN1090ELSEDA(M)=A(45+X)
:DB(M)=B(45+X):DC(M)=X:LOCATEX*3+3,21:PR
INT"./":LOCATEX*3+3,23:PRINT",-";:M=M+1:
PR(45+X)=1
1120 IFFNT1ORFNT2THEN1120ELSE980
1130 ' ﾏｰｶｰ ｲﾄﾞｳ
1140 X=X+(L=7)-(L=3):X=X+(X=N)*N-(X=-1)*
N:GOTO970
1150 ' ﾋﾀﾞﾘﾆ ﾂﾒﾙ
1160 FORI=45TO52:IFPR(I)>PR(I+1)THENSWAP
A(I),A(I+1):SWAPB(I),B(I+1):SWAPPR(I),PR
(I+1):I=44:NEXTELSENEXT:RETURN
1170 ' ﾌﾟﾚｲﾔｰﾉ ｶｰﾄﾞ ﾋｮｳｼﾞ
1180 LOCATE3,21:PRINTSTRING$(26," "):LOC
ATE3,23:PRINTSTRING$(26," ");:LOCATE3,22
:FORI=45TO53:IFPR(I)THENPRINT"   ";:NEXT
:RETURNELSEPRINTFNA$(I);:NEXT:RETURN
1190 LOCATE11,Y:PRINT"PASS!":GOSUB1560:G
OSUB1210:GOTO1280
1200 '
1210 IFFNT1ORFNT2THEN1210ELSERETURN
1220 ' 1ｷﾞｮｳ ｽｸﾛｰﾙ
1230 IFY=18THENA=USR2(0)ELSEY=Y+1
1240 RETURN
1250 ' ｾﾞﾝ ｽｸﾛｰﾙ
1260 FORI=0TOY-9:A=USR2(0):NEXT:Y=9:RETU
RN
1270 ' ﾀﾞｼﾀ ｱﾄ
1280 PUTSPRITE0,(0,208)
1290 GOSUB1230:IFBA(0)=1ANDBA(1)=4ANDBA(
3)=PTHENGOSUB1420
1300 IFC(P)=0ANDP<>5ANDNO=5ANDRTHENLOCAT
E1,Y:PRINT"++ みやこおち ++ "+NA$(TU(5))+H3$(
0):MO=1:C(5)=0:TV(0)=TU(5):GOSUB1230
1310 GOSUB340
1320 IFC(P)=0THENGOSUB1400:NO=NO-1:IF(NO
=1ANDMO)ORNO=0THEN1590
1330 IFBA(2)=16THEN1370
1340 P=FNP:IFBA(3)=PTHEN1370ELSEIFC(P)=0
THEN1340
1350 IFTU(P)=5THENFA=0:GOTO960ELSE810
1360 ' ｱｹﾞｲﾝ
1370 LOCATE5,Y:PRINT"++++ ｱｹﾞｲﾝ ++++":GO
SUB1500:GOSUB1260
1380 IFTU(P)=5ANDC(P)THENFA=1:GOTO960ELS
EIFC(P)THEN750ELSEP=FNP:GOTO1380
1390 ' ｱｶﾞﾘ ﾋｮｳｼﾞ
1400 LOCATE1,Y:PRINT"+++++ "+NA$(TU(P))+
H3$(NO)+" +++++":GOSUB1230:TV(NO)=TU(P):
RETURN
1410 'ｶｸﾒｲ
1420 BEEP:LOCATE1,Y:PRINT"++++ かくめい ++++
":GOSUB1230
1430 FORI=3TO9:SWAPH2$(I),H2$(19-I):NEXT
1440 FORK=0TO2:FORJ=0TO4:FORI=0TOFNN
1450 M=C2(K,J,I):IFM<>1ANDM<>0THENC2(K,J
,I)=19-M
1460 NEXT:NEXT:NEXT
1470 FORI=0TO53:B(I)=19-B(I):NEXT
1480 KK=-(KK=0):BA(2)=19-BA(2):RETURN
1490 ' WAIT
1500 A=USR(0):FORI=0TOW2:IFFNT1ORFNT2THE
NI=W2
1510 NEXT:RETURN
1520 ' WAIT 2
1530 W2=W2/2:GOSUB1500:W2=W2*2:RETURN
1540 ' SOUND
1550 SOUND7,&B00110110:SOUND6,10:SOUND1,
3:SOUND0,100:SOUND11,0:SOUND12,3:SOUND8,
16:SOUND13,0:RETURN
1560 SOUND7,&B00111110:SOUND1,0:SOUND0,1
00:SOUND11,0:SOUND12,3:SOUND13,0:SOUND8,
13:FORI=0TOW2/5:NEXT:SOUND8,0:RETURN
1570 FORJ=0TO1:SOUND7,&B00110110:SOUND6,
1:SOUND1,0:SOUND0,60:SOUND11,0:SOUND12,1
:SOUND13,0:SOUND8,16:FORI=0TOW1*5:NEXT:S
OUND0,80:SOUND13,0:FORI=0TOW1*5:NEXT:NEX
T:RETURN
1580 'ｼｭｳﾘｮｳ
1590 IFC(P)THENGOSUB1400:GOSUB1500:GOSUB
1260:Y=18:LOCATE1,Y:PRINT"++++ せいせき はっぴ
ょう ++++":GOSUB1260:C(P)=0:GOSUB340:FORI=
0TO5:TU(I)=TV(I):NEXTELSEP=FNP:GOTO1590
1600 IFR=0THENFORI=0TO5:LOCATE1,I+1:PRIN
TH3$(I):NEXT:LOCATE24,0:PRINT"5     )"
1610 GOSUB310:GOSUB320:BU(TU(5))=BU(TU(5
))+2:BU(TU(4))=BU(TU(4))+1:GOSUB1570:GOS
UB320:ERASEC1,C2,PR:GOSUB1650:R=R+1:MO=0
:IFKKTHENGOSUB1430
1620 I=0
1630 IFBU(I)>9THEN1670ELSEI=I+1:IFI<6THE
N1630
1640 GOTO210
1650 DIMC1(2,4,8),C2(2,4,8),PR(53):FORI=
0TO4:FORJ=0TO8:C1(0,I,J)=1:NEXT:NEXT:RET
URN
1660 ' ENDING
1670 IFI<>5THEN1730ELSEFORI=0TOW1*45:NEX
T:CLS:FORI=4TO21:LOCATE2,I:PRINTSTRING$(
28,"'"):NEXT:RESTORE2380:I=1:READED$:GOS
UB1710:E$=NA$(5)+"さん"+E$:GOSUB1720
1680 FORI=2TO4:FORJ=0TOW1*45:NEXT:READED
$:GOSUB1710:GOSUB1720:NEXT
1690 A=USR(0):FORI=0TOW1*6:IFFNT1ORFNT2T
HENI=W1*6:J=1:NEXTELSENEXT:J=0
1700 IFJTHEN1750ELSEFORI=5TO8:FORJ=0TOW1
*45:NEXT:READED$:GOSUB1710:GOSUB1720:NEX
T:GOTO1740
1710 E$="":FORJ=1TOLEN(ED$)/2:E$=E$+CHR$
(VAL("&H"+MID$(ED$,J*2-1,2))):NEXT:RETUR
N
1720 J=LEN(E$):J=16-J/2:LOCATEJ,4+I*2:PR
INTE$:RETURN
1730 GOSUB1230:LOCATE1,19:PRINT"++++ GAM
E OVER ++++":FORI=0TO10:A=USR2(0):NEXT:L
OCATE1,19:PRINTSTRING$(31," "):Y=18:GOSU
B1260:A=USR(0)
1740 LOCATE 3,22:PRINT "PUSH BUTTON";
1745 IFFNT1ORFNT2THEN1750ELSE1745
1750 CLS:R=0:FORI=0TO5:BU(I)=0:NEXT
1760 IFFNT1ORFNT2THEN1760ELSE140
1770 ' DATA
1780 DATA♠,♥,♣,♦,(,3,4,5,6,7,8,9,),J,Q,K
,1,2,*,どひんみん,ひんみん,へいみんB,へいみんA,ふごう,だいふ
ごう,Mrﾏﾘｸ,ごえもん,りえちゃん,せんまっさお,かみさま
```

```
1790 DATA2,17,1,4,0,6,1,7,0,11,1,11,0,15
,1,17,0,17
1800 ' COLOR ｾｯﾃｲ
1810 RESTORE1860
1820 FORI=0TO11:READA$:A=VAL("&H"+A$)*8
1830 FORJ=0TO7:READB$:B=VAL("&H"+B$)
1840 VPOKE&H2000+A+J,B:VPOKE&H2800+A+J,B
:VPOKE&H3000+A+J,B
1850 NEXT:NEXT:RETURN
1860 ' COLOR DATA
1870 DATA 27,F4,F4,F4,F4,E4,F4,E4,E4
1880 DATA 28,F4,E4,B4,A4,94,84,84,F4
1890 DATA 2A,F4,E4,B4,A4,94,84,84,F4
1900 DATA 2B,F4,F4,F4,34,C4,F4,F4,F4
1910 DATA 2C,24,34,F4,34,F4,F4,F4,F4
1920 DATA 2D,24,34,F4,34,F4,F4,F4,F4
1930 DATA 2E,F4,F4,F4,34,F4,34,24,F4
1940 DATA 2F,F4,F4,F4,34,F4,34,24,F4
1950 DATA 80,E4,E4,E4,E4,E4,E4,E4,E4
1960 DATA 81,84,84,84,84,84,84,84,84
1970 DATA 82,E4,E4,E4,E4,E4,E4,E4,E4
1980 DATA 83,84,84,84,84,84,84,84,84
1990 '============================
2000 LOCATE5,6:PRINT"PLEASE WAIT":RESTOR
E2060:A=&HD000
2010 CS=0:FORB=ATOA+7:READD$:D=VAL("&H"+
D$):IFD$="END"THENRETURN
2020 CS=CS+D:POKEB,D:NEXT
2030 A=A+8:GOTO2010
2040 GOTO 2010
2050 '===== DATA ==================
2060 DATA 21,80,01,01,80,02,CD,4A
2070 DATA 00,57,1F,B2,CD,4D,00,23
2080 DATA 0B,78,B1,20,F1,21,96,D0
2090 DATA 11,38,01,01,48,00,CD,5C
2100 DATA 00,CD,7E,00,21,00,00,11
2110 DATA 8E,D0,06,00,C5,E5,D5,01
2120 DATA 08,00,CD,59,00,D1,E1,01
2130 DATA 00,08,09,EB,E5,D5,01,08
2140 DATA 00,CD,5C,00,E1,D1,01,00
2150 DATA 08,09,EB,E5,D5,01,08,00
2160 DATA CD,5C,00,E1,D1,01,08,F0
2170 DATA 09,C1,10,D0,21,00,20,01
2180 DATA 00,18,3E,F4,CD,56,00,21
2190 DATA DE,D0,11,00,38,01,20,00
2200 DATA CD,5C,00,C9,01,60,01,21
2210 DATA 20,19,CD,4A,00,11,E0,FF
2220 DATA 19,CD,4D,00,11,21,00,19
2230 DATA 0B,78,B1,20,ED,C9,79,FE
2240 DATA 2C,20,09,D5,CD,75,00,FE
2250 DATA AA,FE,AA,FE,C6,C6,3C,18
2260 DATA 08,08,C8,DA,72,00,4C,D2
2270 DATA 56,56,56,56,4C,00,B0,A0
2280 DATA C0,E0,A0,B2,9A,00,00,00
2290 DATA 00,FF,FF,00,00,00,1F,0F
2300 DATA 07,03,01,00,00,00,F0,E0
2310 DATA C0,80,00,00,00,00,00,00
2320 DATA 01,03,07,0F,1F,00,00,00
2330 DATA 00,80,C0,E0,F0,00,FF,FF
2340 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
2350 DATA 00,00,00,FF,FF,00,FF,FF
2360 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
2370 DATA 00,00,00,FF,FF,00,4D,20,END
2380 DATA EA20959596DEE8F3E1E620E58FE3,E
18E939CDE8C20EADEFDE2DE99E6,E58620E2F7E8
F99AE496DE20E3DE97E0A5A5,505553482042555
4544F4E
2390 DATA 9C969CA420CADECCDED9E920EE9396
92E420E4F3E6,F192E1F3FDE620E58FE0E49B212
1,978E9398FD,96E8F3E1EA2097F7FCFAF920202
0202095FCF8
2400 LOCATE 3,13:PRINT "PLEASE WAIT"::RE
TURN
```

アル甲4

#3 PBR・ND部門結果発表

優勝(賞金1万円)
北京太郎クン　東京・19歳
(ファイター:Weakest)
　まずは北京太郎クンおめでとう。3つのゲームで8体の敵を倒し、圧倒的な強さを見せつけた。

予備選考

　17人から1〜6体のファイターが寄せられた。全応募作について、コンパイルエラーと命令の入力ミスと思われる不参照ラベルを直し、1人1本にしぼるための予備選考をおこなった。応募者と予備選考でしぼられた代表ファイター名は欄外に記した。
　以下、かんたんに試合経過をレポートしてみよう。太字は上位に進出したファイターを示す。

1回戦

第1ゲーム
　まず、**EXE−01**が2体を倒して1歩リード。こいつは非公式戦で強いらしいとわかっていたので、順当な結果に満足。一方、敵を倒した後、墓の前で動かなくなってしまった**SYUJI04**を**U800**が倒して残り2体となったが、意外にも**EXE−01**が負けてしまった。

第2ゲーム
　WeakestがMIRAGEの前に飛び出したが、タイミングのせいかMIRAGEはそっぽを向いてやられてしまった。続いて**SHABARIN**とバイパー2の正面対決かと思ったら両方ともそっぽを向いてしまった。
　再び、**Weakest**がバイパー2の前に飛び出してしまったが、またもや勝つ。さらに**SHABARIN**の前にも飛び出して被弾するが、**SHABARIN**はそっぽを向く。
　また、1体を倒した**TAGOSAKU**は**SHABARIN**の前に飛び出してやられ、その**SHABARIN**も**Weakest**に倒された。

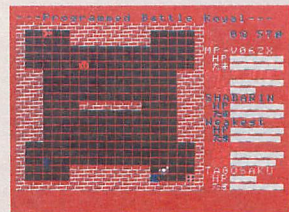
第3ゲーム
　ハルカ・カナダは、アーチボルト2を倒した後、弾切れで自爆してしまうが、残った**GTF−V1**、**GH−9・HIR**、**MP−V06ZX**は出会うことがなく、時間切れ。しまらないゲームになってしまった。

準決勝

第1ゲーム
　強豪が集中したこのゲームでは、EXE−01が**MP−V06ZX**に後をとられて負けるという波乱が起き、**U800**はGTF−V1を倒したものの、正面対決で**Weakest**に負けた。

第2ゲーム
　TAGOSAKUは**SHABARIN**に近寄り発砲するがあたらず、1発の反撃に泣いた。一方、**GH−9・HIR**はSYJI04を一撃で倒し、さらにSHABARINを倒すチャンスもつかむが、そっぽを向いてしまう。SHABARINといい、GH−9・HIRといい、決勝には進めても優勝できないファイターだ。
　困ったのは、1体だけ落とさなければならないのに、**TAGOSAKU**と**SYUJI04**は予選・準決勝とも全く同じ成績ということだ。思案の末、SYUJI04が隅から出ようとしなかった点を消極的と見なして減点、決勝進出はTAKOSAKUとした。
　決勝に進んだのは、MP−V06ZX、U800、Weakese、SHABARIN、GH−0・HIR、TAGOSAKUの6ファイター(この6体のPBRファイル、PBSファイルをディスクに収録してある)。

決勝

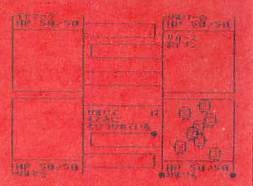
　U800とSHABARINの正面対決かと思えたところへGH−9・HIRが飛び込んでU800に倒された。SHABARINも発砲したもののあたらなかった。その後は、Weakestがたて続けに3体を倒し、いよいよU800との決戦だ。
　そして、最後の決戦にふさわしく正面対決となった。Weakestが近寄っている間にU800が初弾を放つも倒すことはできず、その後、1発ずつ撃ち合って相撃ちとなってしまった。
　Weakestの優勝としたが、準決勝でもWeakestが勝っているので、妥当な結果といえるだろう。しかし、U800はWeakestの後をとって3発もぶち込んだことがあったので、U800が2倍弾さえ持っていれば結果は変わっていただろう。

↑17体のファイターのなかから勝ち抜いてきた6体による決勝。死闘のすえ、2体の相討ちとなり勝負は判定へもつれこんだ

ファイター作りのポイント

　PBRプログラミングのポイントは3つある。
　第1は、SCからSCまでのステップ数をいかに小さくするかだ。敵を先に見つけたほうが勝ち、先手必勝のゲームなのだ。この点でWeakestは徹底していた。
　第2は、敵を見つけたら数発連続でぶち込むこと。これは比較的多くの人が気づいていたようだ。
　第3は、オプションのとり方だが、具体的なことは次回。

バグなどの報告とおわび

①12月号の「PBRSYS」でオブジェクト容量が541バイト(正確な値は機種によって異なる)を超えるファイターを読み込むと暴走する場合がある
②周辺色を指定していなかったため、色がおかしくなる場合がある
　このバグの直し方については、108ページまたは、付録ディスクのメッセージを参照してほしい。
　また、以下の不備があった。
③11月号に容量制限はオブジェクトで990バイトと書いたが、実際には989バイトだった
④12月号に書きもらしてしまったが、turboRの高速モードでは一部の効果音がおかしくなる
　謹んでお詫びして訂正したい。
(ANTARES)

【アル甲4・ND部門/予備選考後の出場ファイター】 シマネクボーイ(愛知・ANGEL−FISH COMPANY)/SYUJI04(愛知・中村秀司)/HAMA−2(秋田・浜田屋)/EXE−01(兵庫・長谷川誠)/YUU−KUN(東京・GOURIKI)/U800(東京・NUM)/DEVILEYE(群馬・渡部克晃)/SHABARIN(茨城・にのまえはじめ)/Weakest(東京・北京太郎)/TAGOSAKU(徳島・あらごん)/MIRAGE(愛知・MIRAGE)/バイパー2(東京・ABRACADABRA)/アーチボルト2(東京・セリエF)/MP−V06ZX(大阪・みろ)/ハルカ・カナダ(千葉・笹魔茶)/GTF−VI(愛知・ガルトール)/GH−9・HIR(愛知・エデー&ピィーター邊)順不同・敬称略

MAGIC BATTLE マジック・バトル

MSX MSX2/2+ RAM32K by もとき

▶遊び方は32ページ

※この作品は、「MBATTLE. FD1」と「MAGIC. B」の2本のBASICプログラムでできています。リストは掲載していません。

変数の意味

A、B、C、D……汎用
A$、B$、C$、D$……メッセージ表示用
DS……デススペル(魔法)のカウンタ用
E……HPの増減値
F、G、H……サブルーチン内での汎用
H(n)……HP一時保存用(nはプレイヤー番号)
I、J……ループ用
K……全員攻撃のループ用
MC……ターン数
MF……初めに設定した試合数
MM……現在の試合数
MN$(n)……魔法名
M1$(n)、M2$(n)……魔法の効果解説
MR……攻撃順番の状態(0=時計回り、1=反時計回り)
N(n)……プレイヤー番号⇨nには後出の変数Pの値が入る
N$(n)……プレイヤー名(nはプレイヤー番号)
LI……生存者数
O1、O2……各プレイヤー間でHPを比較した際の最高HP、および最低HP
O(n)……HPの状態⇨現時点でのHPが全プレイヤー内で最高ならば1、最低なら2、それ以外なら0が入る
P……攻撃権のあるプレイヤーの位置⇨左上が0。ここより時計回りに1、2、3
Q、W……コンピュータ思考ルーチン出力値⇨Qには攻撃対象プレイヤーの位置、Wには使用する魔法のある位置が入る
RQ$……魔法をひろうときのデタラメな文字列
S……スティック入力用
S(n, m)……プレイヤーのステータス⇨nはプレイヤー番号、mはとる値により、
 0……HP
 1……HPの上限
 2……「もとき」にとりつかれているか
 3……SLEEPの状態か
 4……POISONの状態か
 5……CURSEの状態か
 6~13……手持ちの魔法(もってなければ0)
 14……口調(0~6)
 15……勝利数
 16……操作機器(0~4)
SP$(n, m)……セリフ⇨nはプレイヤーの口調、mは状況に応じたセリフ
U……USR関数用
X……ネームエントリー用、および使用する魔法の番号
Y……ネームエントリー用、および魔法の対象となるプレイヤー番号
Z……ゲームエントリー用

プログラム解説

MBATTLE.FD1
10~390 マシン語データ
400~430 画面設定/USR関数定義/マシン語書き込み
440~460 VRAMへの書込み/「MAGIC. B」の呼び出し、起動
470~690 プレイ画面表示用データ
700~840 BGMテスト
850~860 REM文

MAGIC.B
10~60 データ読み込み/USR関数定義/ストップキー割り込みの設定/タイトル画面の表示/効果音
70~330 ゲームエントリー
 70~120 プレイヤー設定画面表示
 130~160 デバイス(キーボードかジョイスティックかコンピュータ制御か)、口調の設定
 170~220 名前の入力
 230 デバイス、口調の設定サブ
 240 入力文字データ設定サブ
 250~290 確認画面
 300~330 試合数の設定
340~370 試合開始処理
380~400 ループ開始/ターン数のインクリメント/デススペル解除
410 攻撃権のあるプレイヤーの位置にカーソルを表示
420~610 ステータス異常
 420~530 「もとき」にとりつかれた
 540~560 SLEEP
 570~600 POISON
 610 CURSE
620~650 「つかう」、「ひろう」の選択
660~690 魔法をひろう処理/保持型魔法の入手
700~1040 即効型魔法を入手したときの効果
1050 効果がないときの処理
1060~1480 「つかう」処理
 1060~1110 魔法を選択
 1120~1480 魔法を使ったときの効果
1490~1620 コンピュータ思考ルーチン
1630~1640 ループ終了
1650~1810 試合終了処理
1820~1940 文字列データ
1950~2410 サブルーチン群
 1960~1980 魔法の表示
 1990~2010 HPの表示/死の判定
 2020 メッセージ表示
 2030 メッセージ消去
 2040~2060 スペースキー入力待ち1
 2070 BGM、画面の色を元に戻す
 2080 画面の色のみ元に戻す
 2090 文字列変数の内容を表示
 2100~2120 スペースキー入力待ち2
 2130 スプライト消去
 2140~2180 プレイヤー全員のHPをチェック/順位の判定
 2190 HPを一時保存

プログラマからひとこと なすびっくすわん

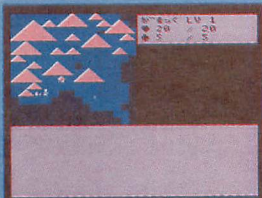
こんにちは。もときです。憧れのファンダムに載ることができて、とてもうれしいです。さて、このゲームの原案は数年前からあったのですが、このようにかなりまとまった形で表せたのは、今からちょうど1年前に掲載された「CARD-BATTLE」のお陰です。事実「CARD-BATTLE」はとてもおもしろく、友人や弟と毎日20回は遊んでいました。しかし、遊んでいるうちに「大勢でやりたい」とか「COM対戦したい」などと思うようになり、作ってみました。初めてタイマ割り込みフックを使ったPSGドライバも作ってみました。一応生意気にも「NASUBIX1(なすびっくすわん)」という名前が付いています。機能は貧弱ですが、これから少しずつヴァージョンアップをするつもりです。まだまだレベルの低い僕ですが、どんどん作って送って腕を上げていこうと思っていますのでどうぞよろしく!

もとき 静岡・17歳

2200　現在のHPと保存しておいたHPの差を求める
2210　文字列変数のクリア
2220～2230　効果音
2240～2310　魔法使用時の相手選択
2320～2330　魔法表示欄の整理
2340　CURSEの判定
2350　（コンピュータ思考ルーチン用の）魔法の決定
2360～2400　試合終了時のメッセージと「もとき」の表示
2410　PLAY文終了までウエイト
2420～2460　ストップキー割り込み処理
2470～2480　REM文

マシン語解説

■サブルーチン
D000～D0AE　USR0
BGMドライバ起動
D0B0～D219
BGMドライバ本体
D920～D9B5　USR3
VRAMよりデータを転送する
D9E0～DA7F　USR4
デバイス入力結果を変数に代入
DA80～DABB　USR2
太文字処理、および&HCD20～&HCFFFのデータをVRAMへ転送する
DBC0～DBD3　USR1
ターボR専用CPU切り換え⇨0＝Z80モード、1＝ROMターボモード、2＝DRAMターボモード
DBD4～DC0A　USR6
REM文をマシン語に変換する
■ワークエリア&データエリア
D220～D91F
BGMデータ
D9B6～D9DD
USR3のワークエリア
DB00～DBBF
周波数データ

（シゲル）

Another Land

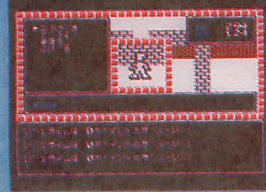
アナザー・ランド

MSX 2/2+ VRAM128K by ましろ

▶遊び方は33ページ

ALOPEN. FD1
オープニング／キャラクタメイキング／メインプログラム起動
ANOTHER. BAS
メインプログラム(BASIC)
・おもな変数
X、Y……主人公の表示座標
P(n)……主人公の各パラメータ。n：0＝レベル、1＝体力、2＝体力の最大値、3＝MP、4＝MPの最大値、5＝攻撃力、6＝精神力、7＝経験値
PO……回復薬の数
I(n)……使用中のもの。n：0＝武器、1＝防具、2＝回復薬、3＝アイテム
ALMD−0. DAT～ALMD−5. DAT
ファイルごとに、マップデータ／会話データ／マップ移動用データ／ボス座標／メッセージデータ／敵キャラクタデータ等
AL−MC. PIC
町、地形、キャラクタ等のグラフィックデータ
■補足
ゲーム中、町に入ると自動的にセーブされ、このときセーブ用ファイル「CONDATA.DAT」が作成される。　（がまこ）

プログラマからひとこと　「東播磨高校」とか「加古川駅前」とか

さいよう……これが選考会の審判にかけられて7点だ0点だとかつけられて採用されてしまった。考えてみるとすごい。頑張ったかいがありました。沖縄に住んでいますが兵庫生まれです。去年まで兵庫に住んでいました。東播磨高校という学校に通っていました。田畑の数が人より多いいなかです。最後に、加古川駅前の新興書房で立ち読みしているそこのキミ、いますぐレジへもっていきなさい。ああ一体何書いてんだろ。えっもしかしてこの文章のタイトル「ああ一体何書いてんだろ」になっちゃうんじゃ……。「東播磨高校」とか「加古川駅前」なんてのにすると地元はよろこぶんだけど……。**ましろ　沖縄・18歳**

SLIME WORLD

スライム・ワールド

MSX 2/2+ VRAM128K by FRIEVE

▶遊び方は34ページ

SLIMESTA. FD1
画面の初期設定とSLIMOPNG.SLMの起動
SLIMOPNG. SLM
オープニングBASICプログラム。メインプログラムを起動
TITLGRPC. SLM＝オープニングのグラフィック／**BGM−PSGV. SLM**＝PSGのBGMデータ／**BGM−FMVS. SLM**＝FM音源のBGMデータ(メインプログラムでのBGMもオープニングのときに設定)／**FMSLOTCK.SLM**＝FM音源のチェック用マシン語ファイル
SLIMMAIN. SLM
メインのBASICプログラム
SCROLLMC. SLM＝スクロール用マシン語ファイル／**CRCTDATA. SLM**＝キャラクタパターンデータ／**SPRTDATA. SLM**＝スプライトパターンデータ／**DATAMAPØ. SLM～DATAMAP4. SLM**＝マップデータ／**DATAMSDØ. SLM～DATAMSD4. SLM**＝モンスターデータ／**SLIMENDP. SLM**＝エンディングのプログラム／**SLIMENDG. SLM**＝エンディングのグラフィックデータ／**END−PSGB. SLM**＝PSGのエンディングBGMデータ／**END−FMVS. SLM**＝FM音源のエンディングBGMデータ
SAVEDATØ. SLM～SAVEDAT2. SLM
セーブ1から3のデータ。セーブしたときにはじめて作成される。（おさだ）

プログラマからひとこと　今度こそ……

採用された／　わーいわーい／　もうボツッたと思い込んでいたのに。よかった……。しかしこの超でかいプログラムを採用してDISKのほうはだいじょうぶなのだろうか……まあ、それはいいとして、このゲームはTHINFATよりずっと出来がいいのでぜひみんな遊んでみて／　今度こそエンディングをまじめに作ったから……。(THINFATのてぬきはクリアした人だけがしっている)それに音楽もよりロックになってます(戦闘)。あっ……それと、今度こそ2時間でクリアできます。(どうやらTHINFATは4時間くらいかかるみたい)とにかくやってみてください。話はかわって、今COMPANYを作っているけどturboR専用です……。でも一応2+で動くようにするつもりですけど大戦略を2+でやるようなものです。おっと／　平川君、光田君、千葉君、樋渡君、高橋君、続木君、城正君、神田君、藤井君、井上さん、志賀君、山添君お手紙ありがとーっ……END。
FRIEVE　三重・15歳

SUPER BEGINNERS' 講座

超初心者

スーパービギナーズ

新装開店

第1回 新しい出発のためのミニ用語集

新装開店したSB講座では、「マニュアルよりもわかりやすく」をモットーに、あらためてプログラミングの基礎を紹介していく。今回は、まず用語について。

「汎用」の意味がわからず苦しんだ日々

初心者のうちは、プログラムの「プ」の字もできなくてあたりまえだ。なにも恥じることではない。胸を張っていばれることでもないが。

その初心者が自分でプログラムを組めるようになるには、ただひたすら基本的な知識を身につけ、とにかくたくさん考えることが必要だ。

そして、ちょっとくらいつまずいたからといって、かんたんにあきらめないことが大切だ。いろいろ調べたり試したりして、自分なりに納得がいくまでやってみてから結論を出そう。そうしないと、なかなか上達できないで、かえってつらいぞ。

ところで、プログラムを組むのに必要な基本的なこととはなんだろうか。それは、命令のつづりや小手先のテクニックなどではなく、手に入れた情報が理解できるように、用語などをきちんと覚えておくことだ。

ファンダムで毎月のように紹介されている内容が、言葉の意味がわからないだけでムダになるのはもったいない。

用語のすべてをここで紹介できるわけではないし、説明も十分ではないが、今回の記事が解説を理解する最初のきっかけになってくれればと思う。

*　*　*

変数と定数

変数は内容が自由に変更できる箱のようなもので、アルファベットで始まる英数字で表される(ただし最初の2文字しか区別されない)。それに対して、定数とは

A＝123

の123のように具体的な数値や、

A$＝"ABC"

の"ABC"のように具体的な文字列のことをいう。ただし、形式上変数であっても特定の値以外にはならないものを「プログラム定数」ということがある。

汎用変数

汎用とは広く用いられるという意味で、プログラムの中で決まった役割を持たずに使われる雑用係的な変数のことをいう。雑用といっても、その時々では意味があるので、汎用変数の多いプログラムはわかりにくく、混乱のもとにもなる。ちなみに「汎用」という言葉自体もむずかしい。私も編集部に入るまえの読者時代、この言葉の意味がわからず苦しんだものだ。

カウンタ

値が一定の割合で増加もしくは減少する変数のことで、例えば10回当たったらクリアなどというときの、当たった回数を数える場合などに使用する変数のこと。通常「C＝C＋1」などの形で使われている。

ループ

ひとつのFOR文から、それに対応するNEXT文までのことをループといい、FOR文で指定されたカウンタ用の変数を、ループ用変数と呼んでいる。ループ用変数は、そのループの回数を管理している変数なのだ。

フラグ

プログラムの中で状態を判別するときに使用する変数。ふつうは判定の結果をほかの処理に影響させるために、その判定結果を保存しておくのに使用する。

入力

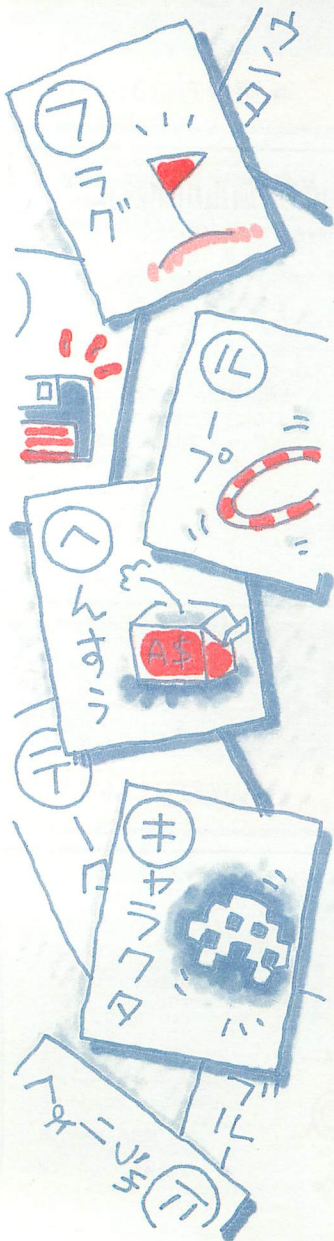
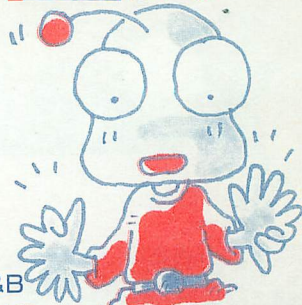
入力とは外部からコンピュータに信号を送ることをいう。また、これらの信号を受け取る関数として、カーソルキーならSTICK関数、スペースキーならSTIRG関数などが用意されている。

入力用変数

入力用変数は、上記のSTICK関数などによって入力された値を保存しておくのに使われる。例えば、

S＝STICK(Ø)

T＝STRIG(Ø)

などの、S、Tがそれだ。入力

今月から新装開店したSB講座。SB進路相談はとりあえず打ち切りにしたが、まだこの広いスペースの使い道は、はっきりとは決まっていない。いまのところ、SB進路相談のように質問に答えていくかどうかはわからないが、誌面では紹介できないような、ちょっとおもしろいテクニックやお遊びを紹介していこうと思っている。問題は、毎月これだけのスペースが埋められるほど、ネタがあるかどうかなんだけど。そうそう、質問は引き続き受け付けるので、SB進路相談がなくなっても遠慮せずに送ってきてほしい。ただ、欄外では答えられない質問が多いので、たぶん、ここに

これでプログラム解説がわかるようになる

用関数はつねに入力を受け付けているので、そのときどきで値が変化してしまう。そのためにいったん入力用変数に保存して、座標計算などの処理で不都合が起きないようにしているのだ。

添字(そえじ)

添字とは、配列変数のカッコの中に入れる数値のことだ。変数の意味の解説では、nなどのアルファベットの小文字を使って表現している。

数字と数値

紙に書かれた「123」という数は、文字であり数値でもあるが、MSXでは数字(文字列)と数値がはっきり区別されている。BASICでは、おもに

"123"

と書くと数字で、そのまま、

123

と書くと数値になる。もちろん、MSXの内部では数字と数値の記憶のされ方はまったく違う。

キャラクタ

ふつうは画面に表示される文字のこと。例えば、「キャラクタパターン定義」なら、文字の形を登録することを意味し、「キャラクタコード」なら、文字のひとつひとつに付けられた番号のことをいう。ただし、場合によっては、アニメの「キャラクタ」などと同様にゲーム中の登場人物などを指すこともある。

太文字処理

キャラクタパターン定義のひとつで、もともと文字の形を1ドットずらして二重にし、太い文字の形を作ること。そこから、一般的に一定の規則に基づいて文字の形を変更する処理全般も指す傾向がある。具体的に斜体処理などと表記することもある。

初期設定

初期設定とは、プログラムが実行されたとき、使用する画面を準備したり(画面初期化)、変数の型や配列変数の宣言、おもな変数の始めの値を設定したり(変数初期化)する、始めのときにだけ実行される部分のことをいう。プログラムは通常、初期設定部、メインルーチン、サブルーチン、データの4ブロックにわけられて整理されている。

メインルーチン

その名のとおり、プログラム全体のメイン(主要部分)となるところ。プログラム実行中は、ふつう、このメイン部分を繰り返し実行している。

サブルーチン

メインに対して補助的な役割を果たす部分をサブルーチンとか、サブという。一般的にメインルーチンからGOSUB命令で呼び出されて実行され、処理が終わるとRETURN命令でもとの場所にもどる。サブルーチンをうまく使えば、プログラムが整理されて見やすくなる。

データ

初期設定で変数に設定する値や、スプライトやキャラクタに設定するパターンなどの定数や、表示する文字列などをまとめてある部分をいう。具体的には、DATA文のあとにそれらを並べておき、READ文で読み出す。

マシン語

マシン語とは、MSXなどのコンピュータにとっての母国語で、人間にとってはわかりにくい言葉だ。BASICが「英語」のような言葉なのに対して、マシン語は、数字ばかりの「暗号」のようなものだと思えばよい。

USR関数

マシン語はBASICとは違う言葉なので、おなじに扱うことができない。そのために、BASIC中でマシン語を呼び出すための命令がUSR関数なのだ。

RAMとVRAM

RAMとは、プログラムや変数の値などが保存される領域で、VRAMは画面表示に関する情報を保存する領域だ。スプライトの形や色、文字の形などもVRAMに保存されている。似たような名称なので、よくおなじものと誤解されるが、RAMとVRAMはまったく違うものだ。

マシン語領域の確保

マシン語はRAMに直接書きこまれて実行されるので、その場所をあらかじめ確保すること。また、おなじようなものに文字領域の確保というのがあるが、これは文字列を連結したり、文字変数を扱うときに使われる領域を確保することだ。どちらもプログラムの始めにCLEAR命令によって設定される。

POKE

POKEはRAMに値を書きこむ命令で、おもにマシン語の書きこみで使われる。似たものに、RAMから値を読みこむ関数として、PEEKがある。

VPOKE

VPOKEはVRAMに値を書きこむ命令で、キャラクタやスプライトのパターン定義や色の設定で使われることがある。これにもVRAMから値を読みこむ関数としてVPEEKがあり、太文字処理などでよく使われる。

16進数

ふだん使っている数は、10進数と呼ばれるもので、10までいくとひとつ桁が上がるのでこう呼ばれている。同様に、16進数は16までいくとひとつ桁が上がる数のことだ。10までは10進数とおなじで、11～15にはアルファベットのA～Fの6文字が割り当てられている。また、2まで行くとひとつ桁があがる2進数という数もある。どちらもコンピュータと相性のよい数なのだ。

&H、&B

BASICでは、16進数の値を表現するときには、先頭に「&H」を付けて表記する決まりがある。これは、例えばプログラムに1234という数値があったとき、これが10進数なのか16進数なのかMSXにわかるようにするためだ。おもにRAMやVRAMのアドレスを表現するときに使う。ちなみに、2進数の場合もおなじように、先頭に「&B」を付ける決まりがある。なお、Simple　ASMなどのアセンブラでは16進数を「1234H」のように、最後に「H」を付けて表現し、2進数を「1010B」などのように最後に「B」を付けて表現する。

アドレス

番地ともいう。これは、RAMやVRAMなどの、どの部分かを示す番号のことだ。アドレスは16進数で示すことが多い。

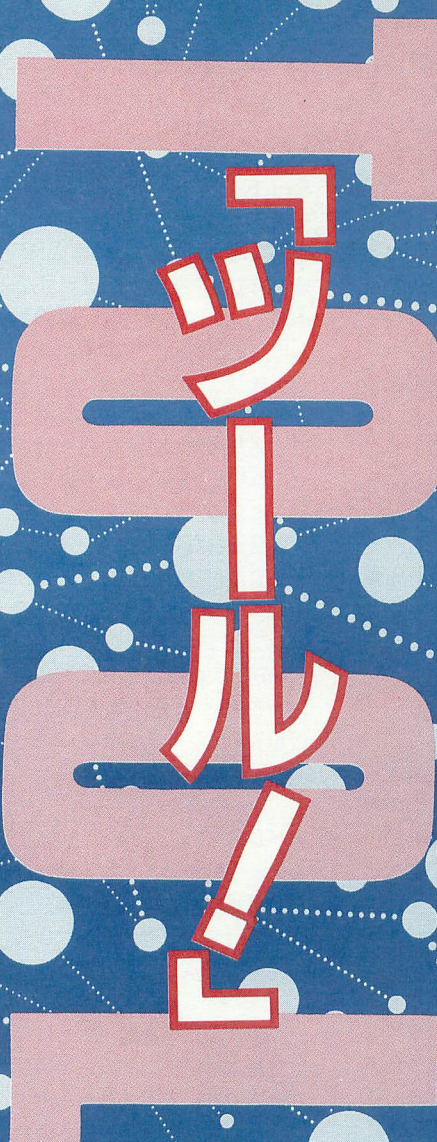
＊　＊　＊

ファンダムに掲載された作品は、基本的にプログラムの解説が施(ほどこ)されている。これらの解説では、今月紹介した用語が使われているので、今まで読んでもわからなかったという人は、これらの用語をふまえてもう一度読んでみよう。今までよりは内容がわかるようになったはずだ。

■次回以降の予定

次回から、いよいよプログラムの組み方を紹介していこうと思う。具体的には、文字入力処理や座標計算処理といった、処理単位でのプログラム講座にする予定でいる。

処理単位にしておけば、自分のプログラムでサブルーチンとして使うことも可能だろう。乞う、ご期待。　(MORO)

は載らないだろう(と思う)。▷▷▷今月紹介した用語以外にも、超初心者の理解の妨げになっている言葉はたくさんあると思う。本文中での用語解説は、今月だけだが、この欄外のスペースで「これも教えてほしい」とか「この意味がまだよくわからない」といった意見も受け付けるので、どちらも「Mファン　SB講座」あてにどんどん送ってきてほしい。こういうのは利用しないと損だぞ。必ずハガキまたは封書で編集部に送ってほしい。ディスクはダメだぞ。

はじめまして、「ツール！」のコーナーです。記念すべき第1回目はテキストエディタ。ANK版の「vsmall」と漢字版の「zsmall」。2つあわせて「v&z_small」と呼びましょう。エディタ入門として最適です。

「エディタ」ってなに？

この章では、題のとおり「エディタ」ってなんだ？　という人に、その機能や使いみちなどを説明していきます。もうエディタを使っていてそれが何なのかわかっている人はとばしてもらってかまいません。

エディタというと編集者という意味がありますが、この場合はテキストファイル(そしてその中の文字列)を編集するプログラムのことです。ですから、まず、テキストファイルについて説明をします。

ファイルはわかりますね。FILESでダダダ…と表示されるアレです。そのファイルには、テキストファイルとバイナリファイルの2つがあります。

テキストファイルは読めるファイル、具体的には英数かな漢字などの読める文字だけで構成されたファイルです。MSXはさらに2種類の分類があり、ANK(アンク)と漢字に分かれています。ANKは漢字を使わずに英数かな記号だけで構成されています。バイナリファイルは英数かな漢字のほかにコントロールコードが入っているファイルです。

テキストファイルの例としては、BASICのアスキーセーブファイル、アセンブラやC言語やMuSICAなどのソースファイル。オンラインソフトのドキュメントファイルなどがあげられます。ちなみにバイナリファイルは、BASICのセーブファイル、DOSのCOMファイルなどですね。

DOSのTYPEコマンドでうまく表示されるのがテキストファイルで、読めないのがバイナリファイルという区別でもよいかもしれません。

このテキストファイルを作成したり変更したり(もちろん読むだけってのもできますけど)するのがテキストエディタなのです。

ところで、BASICの画面上でも編集できますよね。これもエディタなんです。エディタ標準搭載／　けっこうすごいですね。ただ、機能があまりにも少ないし、BASICのプログラムを打ちこむためだけのものなので、他のプログラム言語のソースや、日本語の文章を書くといった用途にはほとんど使えません。

しかし、専用のエディタは違います。そのために作られたものだけあって、テキストファイルの作成に存分に役立ってくれます。どんな機能があるのかはこの後に出てきますので割愛しますが、漢字ROMとMSX－JEのあるMSXとzsmallで、ワープロの代用として十分に使えますし、アセンブラやCのソースファイルには専用のエディタがないと話になりません。

今、ワープロの話が出てきました。テキストエディタはワープロと、文章の編集ができるという点で似ています。しかし、文字装飾や描画機能など文字列編集に関係ない機能はなく、そのかわり、動きがすばやくなっています。

今回収録したv&z_smallはテキストエディタの必要なところを残して小さくまとめた、エディタの初心者にぴったりなエディタです。vsmallはANK用、zsmallは漢字用です。ツールは習うより慣れろといいます。

まずはじっくり使ってみて慣れてください。

付録ディスク収録ファイルについて

付録ディスクの圧縮ファイルを解凍すると、3本のファイルが出てきます。

■VS.COM

ANK用テキストエディタvsmallの本体。MSX－DOSから

A>VS

と打ちこんで起動します。オプションについては本文を参照してください。

■ZS.COM

漢字用テキストエディタzsmallの本体。これもMSX－DOS上で、

A>ZS

で起動します。DOS2でRAMDISKが使えるときにはテンポラリファイルをRAMDISKに作るオプション「／TH」も指定したほうが良いでしょう。

■V&ZSMALL.DOC

vsmallとzsmallのマニュアル。漢字を使用して書いてあるので、漢字ROMを持っていないMSXでは読めません。

漢字ROMを持っているMSXならばzsmallを使って読むことができます。

カーソルの位置（行数：桁数）

現在編集中のテキストの大きさ（バイト）

現在編集中のファイル名

```
    67:34      1276         [A:BAS2ASC.C]
{↓
  ↓
  puts(src);↓
  do{↓
    *(obj++) = *(src++);↓
  }while( *src != '.' && *src != 0 );↓
  *obj=0;↓
}↓
↓
void output(char *tempname)↓
{↓
  char *filename;↓
  int count=0;↓
  char buf[256];↓
  FILE *fileptr;↓
  ↓
  filename = (char *)malloc(strlen(tempn
ame)+1);↓
  getfilename(tempname,filename);
↓
[EOF]
file    edit    cut    insert    block
```

改行コード
ここから右へはカーソルが行かない

End Of File
ファイルの終わり

F3〜F5
カット&ペースト
指定した領域（ブロック）の移動・複写

F1
ロード、セーブ、終了etc.

F2 ジャンプ 文頭、文末、指定した行にジャンプ

ANK専用テキストエディタ vsmallの画面

vsmall入門

■vsmallの特徴・機能

vsmallはMSX−DOS1上で動作するテキストエディタです。MSX2（VRAM128K）以上の機種で、動作します。日本語MSX−DOS2でも動作しますが、階層化ディレクトリには対応していません。日本語（漢字）は扱えませんが、快適できびきびとした動作が特徴です。

主な機能はファンクションキーに設定されているメニューからかんたんに呼び出せます。

大きなファイルを編集するときは、テンポラリファイル（編集作業を記録するファイル）を作成するので、編集ファイルサイズの制限はありません。ディスクに空き容量があれば、16メガバイト程度のファイルでも問題なく編集できます。

一度［DEL］、［BS］キーで削除した文字列は、^U（［CTRL］+U）キーで無制限に復活できます。

※一般に、「^」は「CTRLキーを押しながら」を意味します。

擬似子プロセスの機能つきです。擬似子プロセスとは、一時的に編集作業を中断して、他のDOSのコマンドを実行できる機能です。編集に戻るときはもう一度vsmallを実行してください。以前の続きから編集できます。

ただし、VRAMをいちじるしく破壊した場合はできなくなります。

ファイラーを装備しています。

■かんたんな使い方

MSX−DOS1（2）を起動し、

A>VS

で、起動します。起動したら編集するファイル名を入力します。

編集につかう主な機能はファンクションキーで呼び出せます。

終了は［F1］キーをおしたあと、Qキーを押します。セーブが必要なら、セーブ後終了してください。

■起動時のオプション

起動時パラメータに、編集するファイル名を指定できます。また、起動時パラメータにバックアップファイルの作成などを指定できます。

例えば、

A>VS /TA /B AUTOEXEC. BAT

という例では、テンポラリファイルのAドライブへの書きこみ、バックアップファイルの作成、起動時のAUTOEXEC. BATの読みこみを指定しています。

具体的なオプションについては、以下のとおりです。

／Tx（xはA〜H）……テンポラリファイルを書きこむドライブ（AからHドライブ）の指定

／N……バイナリファイル（EOFコードのないファイル）の編集

／B……バックアップファイルの作成（一世代のみ）

／An（nは2か4か8）……タブカラム数の設定

■ブロックカット&ペーストについて

vsmallでは、あるブロックを削除（カット）して、削除したものを別の場所に挿入（ペースト）することができます。削除せずに記憶だけさせることもできますので、この機能を使うと一定のパターンを移動したり複写したりすることができます。

具体的には、［F5］を押してモードに入ったあと、カーソルを動かして、範囲を決め、削除ならC、記憶ならMを押します。そのあと［F4］で、いま記憶したパターンを挿入、^［F4］なら何回でも複写できます。ブロックを指定せずにある1行を記憶したい場合は、［F3］で1行削除、^［F3］で1行記憶です。

プログラマからひとこと

音楽ツールが開発のきっかけ

MIDI対応の音楽ツールを制作しようと思い，搭載するテキストエディタを作りはじめたのがきっかけです．その後，MS-DOSのVzエディタに出会い，大感動．かなり影響を受け，現在の形になりました．開発で苦労したところは，テキストをVRAM上で編集する部分と，キー操作を拡張するための割り込みの部分などです．バグの原因がつかめず，開発をやめようと何度も思いました．またzeroでは，SONYのMSX-JEで暴走するバグがあったのですが，これを修正するのが大変でした．MARIO-NETの皆さんの協力で無事修正できたときは，本当に嬉しかったです．

このソフトの開発を通じて，いろいろな経験ができました．今回は，MSX-FAN付録ディスクのためのエディタを書かせてもらうことができ，とても光栄です．自分の作ったソフトを記事にしてもらえるなんて，ゾクゾクしますね．

今後は，テキストエディタで遊べるよう，いろんなDOSツールを制作したいと思います．現在，テキストエディタで書いた文章を自由に印刷できるツールを制作中です．

最後にひとこと．v&z_smallを使いこなせるようになったら，ぜひTAKERUより発売中の'バイパー&ゼロ'をよろしく！

ﾜﾀｼｶﾞ
ﾊﾞｲﾊﾟｰﾀﾞ!
(^_^;;
ﾖﾛｼｸ!

■キーアサインの設定表
操作例
^E＝［CTRL］キーを押しながらE・キーを押します。
^QS＝［CTRL］キーを押しながらQキーを押したあと、Sキーを押します。
【カーソルの移動(基本)】
^M、［RET］……改行
^E……カーソル上移動
^X……カーソル下移動
^S……カーソル左移動
^D……カーソル右移動
^A……一語右移動
^F……一語左移動
^QS……画面行頭へ移動
^QD……画面行末へ移動
【基本的な編集機能】
^V、［INS］……挿入、上書きモード変更
^H、［BS］……カーソル前の文字を削除
^G、［DEL］……カーソル上の文字を削除
^U……削除文字の復活
^I、［TAB］……タブの入力
^P……制御文字の入力
^N……改行コードの挿入
^QH、［BS］……カーソルから画面行頭までを削除
^QG、［DEL］カーソルから画面行待つまでを削除
【カーソルの移動(拡張)】
^W……2行ロールアップ
^Z……2行ロールダウン
^R……ページアップ
^C……ページダウン
^QE……画面左上端へ移動
^QX……画面右下端へ移動
^QR……ファイルの先頭へ移動
^QC……ファイルの最後へ移動
^QJ……指定画面行へジャンプ
【カット&ペースト】
^B、［F5］……ブロック削除、記憶
^Y、［F3］……1行削除
^J、［F4］……転写
［GRAPH］Y、^［F3］……1行記憶
［GRAPH］J、^［F4］……複写
【ファイル、テキスト操作】
［ESC］U……編集のやり直し
［ESC］C……ファイルのクローズ
［ESC］L……クローズ・オープン
［ESC］S……ファイルのセーブ
［ESC］Q……エディタの終了
［ESC］E……DOSコマンドの実行
［ESC］R……ファイル名の変更
［ESC］I……カーソル位置へファイルを挿入
［ESC］F……ファイラーの起動
［ESC］Z……エディタを強制終了
【その他】
［CLS］……画面の再表示。画面表示が乱れたときに使ってください。
［STOP］……カーソルジャンプ時の中断

zsmall入門

■zsmallの特徴・機能

zsmallもvsmallと同様にMSX-DOS1上で動作するテキストエディタです。しかも、漢字対応です。ですから、漢字ROMとMSX-JEがあるMSX2(VRAM128KB)でないと使えません。ただし、漢字を使用したテキストを読むためだけでしたら、MSX-JEはなくても漢字ROMだけで構いません。

zsmallの漢字(全角文字)の扱いは少し特殊で、横方向に半分に圧縮されて、半角文字とおなじ幅で表示されます。全角と半角の区別は、文字の高さなどの違いでついてはいるのですが、わかりにくいときには全角文字を反転表示させるコマンド^KLがあります。

基本的な機能、キー操作はvsmallとまったくおなじです。違う点はzsmallが漢字対応なため、漢字関係の機能が増えていることです。

■起動オプション、キーアサイン他

以下にvsmallと違ったり、追加されている機能を述べます。

zsmallの起動にはMSX-DOS1(2)
A>ZS
です。

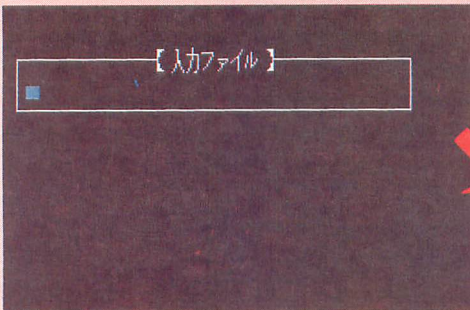
コマンドラインのオプションも増えています。
/M……全角文字を圧縮せずに表示します
/H……反転文字を半角にします
/S……MSX-JEの表示をシステムライン固定にします

キーアサインも増えています。さきほど紹介した、
KL……反転表示のON・OFFです

使用上の注意

v&z_small(vsmallとzsmallの総称です)を使用する際の注意は次の通りです。

◆BASICとの違い……実際に使ってみてもらえばわかると思いますが、BASICとは感覚が全然違います。まず、行番号がありません。物理的な行数はあるものの、BASICの行番号にあたる概念はありません。BASIC以外では行番号をいつもつける必要はないのです。

また1行を記憶するためのリターン

↑ファイラーモードに入るには、ファイル名入力の要求時にリターンキーのみを入力するか、編集中にF I のメニューから起動する

```
Name        Ext    Size   Date
MSXDOS     .SYS    2432  85-08-23
COMMAND    .COM    6656  85-09-02
MSXDOS2    .SYS    4870  90-09-03
COMMAND2   .COM   15708  91-06-19
PMEXT      .COM   12928  91-07-23
VS         .COM   35919  92-11-06
ZS         .COM   42133  92-11-06
V&ZSMALL   .DOC    7855  92-11-06
D)削除  R)改名  S)並び換え  L)接続ドライブ
   RET=編集  SPC=マーク  ESC=終了
[ドライブ A  19 file(s) 336KB free.]
```

↑ファイルをセーブする前に、ディスクの空き容量を確保したり、ディスクの内容をちょっと確認したいときなどに便利です。ファイラーモードで使用できるコマンドは以下のとおりです。
●スペース)マーク……ファイルをマークしてほかのコマンドの対象とします。●リターン)編集……選んだファイルの編集に入ります。●ESC)終了……ファイラーモードを抜けます。●D)削除……マークしたファイルかカーソルで選んだファイルを削除します。●R)改名……選んだファイルの名前を変更します。●S)並び換え……マークしたファイルをカーソルの位置へ並び換えます。●L)接続ドライブ……対象ドライブの変更をします

```
  124:24    7855 A:V&ZSMALL.DOC
■特徴的な機能を満載】↓
↓
 一度[DEL][BS]等で削除した文字列は、↓
 ^Uにより無制限に復活できます。↓
↓
 疑似子プロセスを実現しました。↓
 編集作業を中断して、他のDOSコマンドを実行できます。↓
↓
 文字列入力要求時に、入力履歴を参照できます。↓
 ファイラーを装備しています。↓
 ファイル  移動  カット  インサート  ブロック
```

↑リターンキーを押すとファイルの編集がはじまった

v&z_smallのファイラー機能(画面はzsmall)

キー入力はしません。エディタはキーを打って画面に文字があらわていればすでにメモリの中にその文字は入力されているのです。

など、最初はBASICと違うことに違和感があると思いますが、文章やソースファイルなどを作成していくうちに慣れると思います。

◆テンポラリファイル……v&z_smallはテキストの編集中に作業用のテンポラリファイルを作成します。このファイルをつくるドライブは起動時のオプションにより設定できますが、その時に作業しているテキストファイルの約2倍ほど容量を必要としますので、ドライブの空き容量には十分注意してください。

◆VRAMの破壊……別にVRAMが壊れてなにも表示できなくなるわけではありません。VRAMに保存されている情報が変更されてしまうことを意味しています。

v&z_smallは擬似子プロセス起動のときに、表示されていないVRAMに必要な情報を保存しておきます。そして画面はMSX−DOSとなり、好きなコマンドが実行できます。ですからこのときにVRAMをひどく破壊してしまうコマンドは使用しないでください。

◆ファイラー……編集中のファイル、テンポラリファイルを操作(削除、改名)すると誤動作します。さらに編集中のファイルがあるときにファイルの順番をならべ換えても誤動作します。また、このファイラーは2DD、9セクタのフロッピーディスク以外での動作は確認していません。

◆動作しないかもしれない機種……VictorのHC−95の高速モードでは動作しません。他機種での高速モードでの動作も保証できません。また、ページ0のRAMがスロット0の拡張スロットにある機種(SONYのHB−F500、YAMAHAのYIS−805など)で、動作しない恐れがあります。また、動作レポートをしてくれると助かります。

◆配布・権利について……ここに収録してあるv&z_smallは開発者であるバイパーさんからMSX・FAN編集部が著作権を譲り受けたものです。

著作者はバグによる結果の責任は負いません。

また、バグ修正の義務は負いません。

配布・転載については非営利目的にかぎってはまったくの自由とします。なお、その際には必ず、v&z_smallの本体とその説明書(vs.com、zs.com、v&zsmall.docの3本)をセットにして行ってください。

(Orc)

マルチファイルテキストエディタ「バイパー&ゼロ」とは?

ある日、「MSX−DOSで動作する手軽なエディタが普及するとおもしろい」と、編集部に日本語エディタが送られてきました。

それがv&z_smallです。

●viperとzero

このv&z_smallの原形が、オンラインソフト(パソコン通信上で公開されるソフトウェア。パソ天のコーナーではフリーウェアと呼んでいる)であるviperとzeroです。開発者のバイパーさんがMARIO−NETにアップロードし、それをダウンロードした人たちが意見を出し合い作り上げていったオンラインソフトの典型なのです。もし、v&z_smallで物足りなくなったら、ぜひオリジナルのv&z(viper&zeroです)をダウンロードしてみるとよいでしょう。

このオリジナルのv&zは、v&z_smallにはない機能を満載しています。それは、

★最高8ファイルまで同時に編集できるマルチファイルテキストエディタである。

★検索・置換機能、カット&ペースト、オートインデントやフリーカーソルなどテキストエディタに必要とされる基本的な機能が完備されている。

★豊富な画面表示関連の各種機能がある。

★いっしょについてくる、xmark(x.com)というカスタマイザにより、キー操作や画面色、各種機能のスイッチを自由に設定できる。

というところです。

●TAKERUでも買える

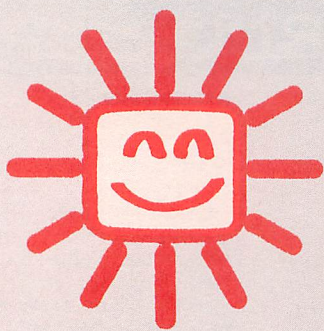
また、パソコン通信をしていない人のために、ブラザー工業TAKERUより『テキストエディター/バイパー&ゼロ』を販売するそうです。

定価2500円(税、送料込)。11月6日現在、登録申請中ですので、このMファンが発売される頃には全国のTAKERUで手に入るはずです。

このオリジナルのv&zの使用感は素晴らしいです。この豊富な機能にもかかわらず、MSX2でも快適な操作性で編集ができます。

マルチファイルということで、同時に複数のテキスト、例えばアセンブラのインクルードファイルとソースファイルを同時にオープンして、それを上下に2分割した画面上で同時に見て参照しながらコーディング、なんてこともできます。これがやってみるとすごく快適なんです。

検索機能は、ラベル間のジャンプを使って2か所の離れたソースコードを変更するときや、名前はわかるけど場所がわからない文字列を探すときに便利ですし、置換機能は同じようなパターンのソースコードの流用を可能にしてくれます。

ファイルサイズの制限はないし、もちろんコントロールコードも使える。高速で高機能、今のMSXのテキストエディタではもちろん最強でしょう。自信を持っておすすめしちゃいます。 (Orc)

あしたは晴れだ！

今月のテーマ

One and Only

今年も楽しませてくれたプロコレ作品。どれが大賞をとるかなんていいから、とにかくわたしはこの作品を推している！

発表を来月にひかえた第6回プロコン。新鮮、痛快、緻密、輝き、この4つの言葉を満たす作品がMファン大賞を手にする。先月号でみんなに協力を求めた公開審査には参加してくれたよね。今月の「あしたは晴れだ！」は、みんなの「この作品を大賞にふさわしいと思うわけ」を紹介する。

●やはり、Mファン大賞にふさわしいのは『The かくとう PART3〜帰ってきた8人〜』でしょう。ぼくはこういうゲームが大好きで見た瞬間「これはおもしろそうだ」と思いプレイしようと本の説明を読んでボクは絶望した。なーんと、これはターボR専用ではないか。今までにもこういうことはあったが、これほどむかついたことはなかった。そして、ぼくはターボRを買おうと思いお金をためています(現在約6万円)。これほど、ぼくに興味を持たせたこのゲームこそMファン大賞でしょう。＝神奈川県・立川真治(14歳)

シゲルもこのゲームを推していた。いまだに暇を見つけてはだれかしらを誘ってプレイしているぞ。作品のほうはターボR専用ということもあってか、第2次ノミネート作品として残れなかったようだ。残念。

●今、浪人生という身分なのでゲー禁(ゲーム禁止の略)なのでMファンは読んでいるだけなんだけど『DELVINDUS EASY SYSTEM』は説明を読んでいるとそそられてしまう。おー！　はやくこのゲームやりて〜!!＝千葉県・雪猫(？歳)

浪人生なら今がいちばん大切な時期じゃないか。桜咲かす春まで勉強、勉強。でも、ときには息抜きが必要。ただし、息抜きすぎにご注意。

●『ColosseumII　神の試練』を推す。前に発表された『Colosseum』もおもしろかったが、それの欠点をカバーし、システムを大幅に拡張した作者の技術はすごいと思う。連作という意味では『DELVINDUS EASY SYSTEM』もあるがみんなが推しそうなので推さない。とにかく大賞はデルビンダスシリーズにゆずったとしても作者のHIDEYUKIさんには何かの形で賞をあげてほしい。芸の細かい、親切なシステム設計はデルビンダスの比ではない。＝三重県・久藤謙一郎(14歳)

『Colosseum』ファンだった人ならこの作品を推さずにはいられないはずだ。この作品のおかげで、にょろ言葉に感染した者が編集部に約1名いる。

●とても素晴らしい作品がそろいましたね。甲乙つけがたいのですが新鮮、痛快、緻密の3点で選んでみると、4作品に絞られるのですが、そのうちなんとか18755点まで取れた『NUCLEUS』とまだ解けていない『DELVINDUS』はタイマ割りこみフックの復帰が不十分だったり、ベースアドレスを変更していたりしたので、ちょっとまずいかなと思いました。CALL MUSIC文などを使用していない限り、プログラムを止めた後はCLEAR文で強引にメモリを確保して、F9キーで小メニューにもどれるのが理想ではないでしょうか。生意気いってすみません。というわけで、僕がMファン大賞にふさわしいと思うのは、オールBASICなのにきれいなBGMがあり、ビヨヨーンがとっても印象的な『type−Ø』と、全体のバランスが絶妙で操作性抜群で、ディスクエラーをしっかりサポートしている『Empörer』の2作品です。どちらも魅力的で、1つに絞る事はできませんでした。うー、今年は俺もプロコンに出てみせる!!＝静岡県・もとき(17歳)

『type−Ø』はダメだったが、『Empörer』は第2次ノミネート作品として残っている。編集部で『Empörer』を推しているおさだは、とにかくおもしろいの一言。

●11月号の『The　かくとう　PART3〜帰ってきた8人〜』はおもしろい！　ぼくは〝パロディスト小太郎〟が好きです。BGMもつけてぜひパート4を作ってほしい。第1回TIM賞でもターボR専用の『3D』が受賞ということで、やっぱりファンダムでもターボRを応援してほしい。そうすればターボRユーザーも増えると思う。＝宮城県・なよなよ(17歳)

う〜ん、こんなにファンがいる作品を最後まで残せなかったのは残念だ。ちなみにシゲルの好きなキャラは〝マイケル〟。必殺技のわきがが決まったときが、なんともいえないんだって。

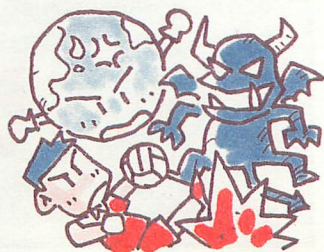
●わたしがダントツで大賞に推すのは『REAL VOLLEY』。なんせ昨年のプロコン終了後からの低調を一気に振りはらうようなおもしろさだった。まず、動きとキャラが新鮮だ。これは昨年の『体操人類マットマン』(尾花健一作)に通じるものがある。そしてプレイ中に思わず絶叫させるようなエキサイト性、さらに冷静な判断を要求される部分もあり、なによりも〝ファンダムらしい〟作品だと思う。ハッキリいって審査対象の4つの要素をここまで兼ね備えたゲームは他にない。わたしは審査でも『REAL VOLLEY』に40点満点＋大賞推薦を入れるつもりだ。(『NUCLEUS』は運がすべてになってしまうのが許せん！)＝埼玉県・中村有吾(？歳)

もちろんわたしもこの作品を推している。あの操作(おさだや、ささやにとっては複雑らしい)によって、みんなが遊んでくれるかどうか心配していて、第2次ノミネート候補に残ったときはホッと胸をなでおろした。他の野球やサッカーゲームで取る1点に比べ、この『REAL VOLLEY』で取る1点ははるかに価値があると思っている。

●僕は『DELVINDUS　EASY SYSTEM』がMファン大賞にふさわしいと思います。逃げまどう人々、崩れ落ちる建物、村人の悲鳴などなど本当に芸の細かい演出がプレイヤーを悪魔にしてしまいます。今までいろいろなゲームをプレイしてきましたが、こんなに心に深く、重くのしかかったのは初めてです。キーを押すのをためらったほどでした。でも、このゲームを平気で遊べるようになったら、人間おしまいでしょうね。このゲームをプレイして、ゲームの力って本当にすごいなあと思いました。僕の忘れられない1本になりそうです。だけどこのゲームを作ったTPM.COはもっとすごい。Mファン大賞はこの作品ではなく作者にあげたいなあ。＝広島県・かんたろう(18歳)

ここまでいってくれる読者がいて作者のTPM.COはさぞかしうれしいだろう。『DELVINDUS EASY SYSTEM』は本当によくできていた。ファンダムが始まる以前からの投稿者であるTPM.COは、わたしよりファンダムとつきあいが長い。しかし、今までいくつかあったコンテストで彼が手にした賞はひとつもない。実力はありすぎるぐらいあるのに、結果がついてこない無冠の帝王でいる。前回の第5回プロコンでTPM.COが出品してきた『GREY　COLLEAGUE』は総合第2位に終わり、やはり賞が取れなかった。いよいよ来月号でMファン大賞が発表される。無冠の帝王の名を返上できるかどうか、いろいろ楽しみだ。　(ち)

3月号のテーマは？

1992年は新機種が出なかった。1993年、MSX界はどうなるだろう。そこで3月号のテーマは「1993年大予想」とする。MSXはもうだめだ。いや、いまこそ飛躍のチャンスだ。悲観的な見方から大楽観主義者の予感まで、MSXの未来を考えた意見を送ってほしい。しめ切りは仕事始めの1993年1月5日必着。

MSXのここが知りたい! 聞きたいぞ!

GTフォーラム

★今月のテーマ/ハードディスクについて

中古屋さんへいってもMSXの値段は安くはない。まだ需要があるのだ。ここにきて低価格のパソコンがずいぶん発表されたけど、安かろう……で、ホビー機としてはなかなかむずかしいものがある。だからこそ、MSXの楽しさ、魅力をもっと探ってみたい。今月もそんなユーザーの質問とモニターさんの報告を紹介しよう。MSXの全機能、ちゃんと知ってるかな?

Q MSXのハードディスクの特集みたいなことをやってください。それと、MSXのハードディスクはゲームをインストールできるのでしょうか。

(福岡県筑紫郡・菅龍一くん・17才)

A 現在入手可能なのは、ロジテックのSHD−40J(40MB)7万9800円のみ。

ハードディスクに接続するには、アスキーから発売になっている『MSX HD Interface』というインターフェイス・カートリッジが必要。これは3万円もするのだが、アスキーから直接買うしか方法がない。問い合わせはアスキー直販部☎03-3486-7114。そして、それに接続できるハードディスクは、現在入手可能なものがSHD−40Jのみなのだ。2年ぐらいまえは25種類もあったのに、時代は変わってしまった。それでも、友だちのおさがりをもらうなどの理由で機種を全部知りたい人は、上と同じアスキーの直販部へ問い合わせを。

また、市販のゲームをインストールするのは、まずムリと考えたほうがいい。コピー防止のために自分のディスクかどうか判断するようなプログラムが入っていることが多く、それだとはねられてしまうし、そのほかハードディスクには不都合なコマンドが使用されていたり、とにかくめんどうなのだ。もちろん付録ディスクは複写・解凍以外ではそんなことしていない。

Q GTにはカセット用の端子がありません。でも、BASICにはカセット入出力用の命令はちゃんとあります。どうすればGTでカセットを使えますか。

(岐阜県養老郡・田中良宏くん・14才)

A 使えない。

ほんとうはターボRになった時点で、BASICのバージョンが変わり(version4.0)、カセットに関するコマンドは削除された。だから、昔のBASICの解説本でカセットに関するコマンドの説明があるのは不思議ではない。でもターボR(GT)にはコマンドもないし、端子もないから使えない。

だが、BASICの予約語のなかにあるのはどうしてかというと、昔のプログラムのリストを表示するため。予約語として入れておかないと文字バケしてしまう。そういう事情だ。

Q MSXの外づけドライブがほしいのですが、友人に聞いたところ、もうどこにも売ってないといわれました。ほんとうにもうないのでしょうか。もしあるならどう購入すればよいのでしょうか。

(北海道苫小牧市・清瀬忍さん・18才)

A ある。でも大きいショップ以外は取り寄せになる。

確かに一時に比べれば、MSXの売り場は縮小されているので、周辺機器が買いにくい。だが、ソニーの外づけドライブのHBD−F1は現行商品なので、取り寄せることは可能である。近くにある大きめのショップに行って、品番をいえば取り寄せてくれるはず。価格は税別で3万6800円。

ちなみに他社のものはすでに生産完了しているので、もうない。だが、中古専門店で探すと意外にある。パソコン雑誌の広告を見て電話してみるといいだろう。

耳寄り情報交換コーナー

今月はまたまた先月に引き続いてGTのモニターになった方からのレポートを紹介します。東京都練馬区の村井達哉くん(15歳)は、いとこの家に遊びに行ったさいにMファンとMSXを知り、「オモチャ箱をひっくり返したみたいにいろいろなことができるところに興味をそそられた」といういきさつでモニターに選ばれています。では、そのへんのことを箇条書きにまとめてあるので、さっそくお届けします。

●接続:マニュアルがとても親切なのでいたってかんたん。リアパネルが日本語表示でわかりやすいです。最初は付属のビデオコードで接続していましたが、いまはS映像用のコードで接続しています。Sで接続すると、ビデオに比べて格段に美しい画像を得ることができます。

●MSXView:パソコンしろうと(おれのことだ……)でも少々ややこしい基本操作を覚えてアイコンを選ぶだけで、本体やディスクの内容や状態がわかり、GTが活用できます。このアイコンとは、内容の名前と絵でできていて、見ただけでどんな種類の内容がわかるようになっています。それだけでなく、日記をつけたり、電子ブックを製本したり、GTに自分のカラーみたいなものが根づいてゆきます。GTのなかにプライベートな書斎ができたような感じで、『MSXView』という机上にソフト(付録ディスクに収まっている)という本を広げるような感覚です。キーボードでしばらく使っていたらじれったくなって買っちゃいました。最初はマウスがうまく動かせなかったんだけどね。うーん、びゅう・いず・ぐれいと!

●ワープロ:ワープロに関してはしろうとではないので辛口のレポートです。音声のメッセージがあったり、レッスンがついてたりとなかなかよいのですが、1画面に表示される文字数が、少ないような気がします。決定的な弱点として「プリンタが別売り」「電源を切ると内容が完全に消えてしまう。」の2点があります。前述はしかたないのですが、がんばって改良してくださいねパナソニックさん。アドレスはけっこう便利です。オートテレホンダイヤラー(プッシュホンの受話器にあてて自動的に電話をかけるアレです)がもしついてたら……。そしたら腰を抜かしてたけど。

●デジトークツール:GTにはシンセサイザに用いられているPCMが搭載されていて、これを録音・編集・加工するためのツールです。少々ノイズが入るし、4分の1音程度音が下がりますが、自分の英語の発音が聞けるなどまじめな使い方から、音を下げて友人と大爆笑するなど、かなり遊べます。

※こうやって改めてGTの魅力を並べてみると、PCMを使うことを忘れていたり、ワープロも全然さわってないな、なんて思います。

お便り、つっこみ待ってます

MSXに関することならどんなささいなことでもお答えします。質問、相談などは以下までお便りください。
〒105東京都港区新橋4−10−7徳間書店インターメディア MSX・FAN「GTフォーラム」係

協力/松下電器ワープロ事業部、アスキーシステム事業部

このページは要♪です。

FM音楽館

一見おたくふう青年から「これを聞いてください」とデモテープを渡されて、なんだかなあと思いつつカセットをかけてみると……なかなか良い。現代音楽ふうなのだが、超絶技巧の打ちこみでいっさい手弾きなし。手間と精神力を考えるとクラクラするほどすごいのだった。

楽評・よっちゃん

YMOを経過した日本人の中国ふう

オリジナル

In China

◉しんちゃん　神奈川・18歳

昔ゴダイゴがテレビの「西遊記」の音楽を担当して、中国ふうのロックを作ったらこれが大ヒット。コンサートはほとんどが小学生というトホホな状態になって早々に解散したことがありました。しんちゃんのこの作品も中国の人には「どこが中国ふうやねん」といわれるだろうけど、ＹＭＯを経過した日本の人は納得します。ちなみにアイルランドのグループが中国のオーケストラと共演した『チーフティンズ・イン・チャイナ』というアルバムがあって、これはその手の傑作です。

CHINA.FM1

```
1000 SCREEN,,0:_MUSIC(1,0,2,1,1,1,1):POK
E&HFA2C,30:SOUND7,28:SOUND6,0
1010 DIMA%(15):FORI=0TO15:READA$:A%(I)=V
AL("&H"+A$):NEXT:_VOICECOPY(A%,@63)
1020 CLEAR3000:DEFSTRA-Z:T="T150":SOUND7
,28:SOUND6,1
1030 '
1040 DATA 0,0,0,0,0,C,0,0,A60,3278,0,0,2
1,450,0,0
1050 '
1060 A0="@6V12O6L8"
1070 A1="CE-FCR8G1F4D2..CD8&D1"
1080 A2="CE-FCR8G1F4D2..FA8&A1@4V13"
1090 A3="GB->C<GR8>D4<B->C<B->CD&D2<GB->
C<GR8>D4<B->C<B->C<A&A2"
1100 A4="GB->C<GR8>D4<B->C<B->CD&D2<GB->
C<GR8>D4<B-B->CDF&F2"
1110 A5="G2.F4D2.C<B->"
1120 A6="C4R8D4R8<G2.RGF"
1130 A7="G2.GB->C2.<B->C"
1140 A8="D4R8F4R8C1"
1150 A9="D4R8F4R8G4&G1<"
1160 AA="@63O5L4Y3,22R1R1R1R2.FV14"
1170 AB="G2.>C<B-2AFG2.>DC2<AF"
1180 AC="G2.>C<B-2AB->C1D2F2"
1190 AD="G2.FD2.C8<B-8>C.D.&D1<A8F8"
1200 AE="G2.>C<B-2.A8B-8>C1D2F2"
1210 AF="G2.>C<B-2.A8B-8>C2GRB-2FL8"
1220 AG="GB->C<GB->C<GB->C<GB->C<GB->C<G
B->C<GB->C<GB->C<GB->C<GB->C<GB-"
1230 AH="GB->C<GB->C<GB->C<GB->C<GB->C<G
B->C<GB->C<GB->C<GB->CDR8D<AF"
1240 AI="GB->C<GB->C<GB->C<GB->C<GB->CR8
<GB->C<GB->C<GB->C<GB->C<GB->C<G"
1250 AJ="GB->C<GB->C<GB->C<GB->C<GB->CR8
<GB->C<GB->C<GB->E-DR8E-DC<AF"
1260 AK="G1&G1R1R1@4O6V13"
1270 AL="D4R8F4R8G1<GF"
1280 AM="D4R8F4R8G4&G1&G1"
1290 '
1300 B0="@6V9O5L8"
1310 B1="GB->C<GR8>D4.@1V10>D<B-FG4FD<B-
A>DFA4GFD<A>DFD4DGF<"
1320 B2="@6V9GB->C<GR8>D4.@1V10>D<B-FG4F
D<B-A>DFA4GFD<A>DFA4>D4.@14V13<"
1330 B3="@4D2.C4<A2.GF"
1340 B4="G4R8A4R8D2.RDC"
1350 B5="D2.DFG2.FG"
1360 B6="A4R8>C4R8<G1>"
1370 B7="A4R8>C4R8D4&D1@14V14<"
1380 B8="@63V13O5L4Y3,22"
1390 B9="R16"+AB+"8."
1400 BA="R16G2.>C<B-2AB->C1D2F4.."
1410 BB="R16G2.FD2.C8<B-8>C.D.&D1<A8F16"
1420 BC="R16G2.>C<B-2.A8B-8>C1D2F4.."
1430 BD="R16G2:>C<B-2.A8B-8>C2GRB-2FL8"
1440 BE="R16"+AG+"16"
1450 BF="R16"+AH+"16"
1460 BG="R16"+AI+"16"
1470 BH="R16"+AJ+"16"
1480 BI="@9V13O5"+AI+"@14>"
1490 BJ="A4R8>C4R8D1<DC"
1500 BK="A4R8>C4R8D4&D1&D1
1510 '
1520 C0="@2V14O5L2"
1530 C1="E-R8G1&G4.F1&F1"
1540 C2="E-R8G1&G4.F1A1L4"
1550 C3="R8GGGG8R8E-FFF8R8GGGG8R8FFFF8"
1560 C4="R8GGGG8R8E-FFF8R8GGGG8R8AAAA8L1
"
1570 C5="B-F"
1580 C6="E-4R8F4R8D4&D"
1590 C7="DG"
1600 C8="A4R8>C4R8<G4&G"
1610 C9="A4R8>C4R8D4&D1<L4"
1620 CA="R8GGGG8R8GGGG8R8E-E-E-E-8R8FFFF
8"
1630 CB="G1&G1&G1&G1"
1640 CC="A4R8>C4R8D4&D1<"
1650 CD="A4R8>C4R8D4&D&D"
1660 '
1670 D1="GR8B-1&B-4.A1&A1"
1680 D2="GR8B-1&B-4.A1>D1<L4"
1690 D3="R8B-B-B-B-8R8GAAA8R8B-B-B-B-8R8
AAAA8"
1700 D4="R8B-B-B-B-8R8GAAA8R8B-B-B-B-8R8
>CCCC8L1Q8"
1710 D5="D<A"
1720 D6="G4R8A4R8G4&G"
1730 D7="G>C"
1740 D8="D4R8F4R8C4&C"
1750 D9="D4R8F4R8G4&G<L4"
1760 DA="R8B-B-B-B-8R8B-B-B-B-8R8GGGG8R8
AAAA8"
1770 DB="B-1&B-1&B-1&B-1"
1780 DC="D4R8F4R8G4&G<"
1790 DD="D4R8F4R8G4&G&G"
1800 '
1810 E0="@24V14O3"
1820 E1="E-.C8R8G.&G1D1F.D8&D2"
1830 E2="E-.C8R8G.&G1D1F.A8&A2V15<L8Q6"
1840 E3="GGGGGGGG>CCCD&DDDD<GGGGGGGGFF>C
<F&FF>C<F"
1850 E4="GGGGGGGG>CCCD&DDDD<GGGGGGGG>CCC
F&FFFFL4Q8"
1860 E5="G1D1"
1870 E6="CR8DR8<G4&G1"
1880 E7="G1>C1"
1890 E8="DR8FR8C4&C1"
1900 E9="DR8FR8G4&G1<L8"
1910 EA="GGGGGGGGGGGGGGGG>CCCCCCCCDDDDDD
DD<"
1920 EB="GGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGG
G"
1930 EC="DR8FR8G4&G1<"
1940 ED="DR8FR8G4&G1&G1"
1950 '
1960 F0="V7@A15Y23,255Y24,200"
1970 F1="C!4H8H4C!4HB!8H!B!8H8SHB!8H8SH!
B!8H8SHB!8H8H!B!8H8SM8H8H!B!8H8SM8H8H!B!
8HB!8SM8HB!8H!8HB!8SM8H8"
1980 F2="C!4H8H4C!4HB!8H!B!8H8SHB!8H8SH!
B!8H8SHB!8H8H!B!8H8SM8H8H!B!8H8SM8H8H!B!
8Y23,60SM32SM32SM16SM16Y23,0Y24,50SM8SM1
6HB!8Y23,120Y24,255SM16SM16Y23,60Y24,200
SM16SM16Y23,0Y24,50SM16SM16Y23,255Y24,20
0"
1990 FZ="H!B!8H8SM8HB!8H!8H8SM8HB!8"
2000 F3=FZ+FZ+FZ+FZ
2010 F4=FZ+FZ+FZ+"H!B!8H8SM8HB!8H!8SM32S
M32SM16SM16SM16SM16SM16"
2020 FY="SCB!8H8SCB!8H8"
2030 F5=FY+FY+FY+FY
2040 F6=FY+FY+FY+"SM32SM32SM16SM16SM16SM
16SM16SM16SM16"
2050 F7=FZ+FZ+FZ+"H!B!8Y23,60SM32SM32SM1
6SM16Y23,0Y24,100SM8SM16HB!8Y23,120Y24,2
55SM16SM16Y23,60Y24,200SM16SM16Y23,0Y24,
50SM16SM16Y23,255Y24,200"
2060 F8="V9C!1C!1"
2070 FX="H!32H32H32H32H!32H32H32H32":F9=
"C4.H4.C!32H!32H16H16H16"+FX+FX+FX+FX+FX
+FX+FX+"H!32H32H32H32H!32H32Y23,60SM32SM
32"
2080 '
2090 G0="V8L2"
2100 G1="CR8D1&D4.D1&D1"
2110 G2="CR8D1&D4.D1F1L2"
2120 G3="R8D..R8C4D8&DR8D..R8C.."
2130 G4="R8D..R8C4D8&DR8D..R8F..L1"
2140 G5="GD"
2150 G6="C4R8D4R8<B-4&B-"
2160 G7="B->E-"
2170 G8="F4R8A4R8E-4&E-"
2180 G9="F4R8A4R8B-4&B-L2"
2190 GA="L2R8D..R8D..R8C..R8D.."
2200 GB="D1D1D1D1"
2210 GC="F4R8A4R8B-4&B-<"
2220 GD="F4R8A4R8B-4&B-&B-"
2230 '
2240 H0="V10O3"
2250 H1="V10O6L32"
2260 HZ="GR32B-R32>CR32DR32FR32DR32CR32<
B-R32":H2=HZ+HZ+HZ+HZ
2270 H3=HZ+HZ+HZ+"GR32B-R32>CR32DR32FR32
GR32B-R32A"
2280 H4="V12O3L4R1R1R1R2.F"
2290 H5="V11>"+AG
2300 H6="V12<G1G1"
2310 H7="O2L8V11"+A7
2320 '
2330 I0="S0"
2340 I1="R1R1M3000RARARARA"
2350 I2="R1R1RARAR8M800A32A32A16A16A8A16
R8A16A16A16A16A16A16"
2360 I3="M8000AM3000ARARARA8A8RARARARA"
2370 I4="RARARARA8A8RARARAR8A32A32A16A16
A16A16A16"
```

Notes' notes ノーツ・ノーツ

■In China

しんちゃん「“ご自由にお書きください”とでも書いといてくれれば何か書くこともあろうが、作品についてはとくに書くようなことはない。まあ、しょうがないから曲についていうと、タイトル通りの曲、とそれだけです」

■スタートアップ

ノーザンダンサー平野「2か月連続の採用だ／　うれしー／　はずかしー／今月もMファンを買わなくてもすむ／というわけで(?)受験生(一浪)の私は勉学にうちこむために活動を休止します。採用ありがとうございました」

■中東のやぶへび

ＺＥＥＤＥＮ岡林だい「ハロー／　２か月連続登場のＺＥＥＤＥＮです。本当に毎回変わった曲でスミマセン。さて、私は“博士と王様”のファンになってしまいました。がんばってください。ハウスMとかテクノは最高ですよね。うん。感想等は「高知市大津甲531－19岡林大」まで。ヨロシク36、ＣＵＢＩＣ ＺＺ」

☆「ＦＭ音楽館」への投稿募集中／応募要項の詳細は81ページ

```
2380 I5="M15000A1"
2390 I6="R1.M3000A32A32A16A16A16A16A16A1
6A16"
2400 I7="RM3000ARARARA8A8RARARARA"
2410 I8="M8000AM3000ARARARARARAR8M800A32
A32A16A16A8A16R8A16A16A16A16A16A16"
2420 I9="M20000A1A1"
2430 IA="M10000A.M8000A.M30000A1...RR32M
800A32A32A32"
2440 PLAY#2,T ,T ,T ,T ,T ,T ,T ,T ,T
2450 PLAY#2,A0,B0,C0,C0,E0,F0,G0,H0,I0
2460 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,G1,E1,I1
2470 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,G2,E2,I2
2480 FORI%=0TO1:FORJ%=0TO1
2490 PLAY#2,A3,A3,C3,D3,E3,F3,G3,"",I3
2500 PLAY#2,A4,A4,C4,D4,E4,F4,G4,H1,I4
2510 PLAY#2,A5,B3,C5,D5,E5,F5,G5,H2,I5
2520 PLAY#2,A6,B4,C6,D6,E6,F5,G6,H2,""
2530 PLAY#2,A7,B5,C7,D7,E7,F5,G7,H2,""
2540 PLAY#2,A8,B6,C8,D8,E8,F5,G8,H2,""
2550 PLAY#2,A5,B3,C5,D5,E5,F5,G5,H2,I5
2560 PLAY#2,A6,B4,C6,D6,E6,F5,G6,H2,""
2570 PLAY#2,A7,B5,C7,D7,E7,F5,G7,H2,""
2580 IFI%=1THEN2750
2590 PLAY#2,A9,B7,C9,D9,E9,F6,G9,H3,I6
2600 NEXT
2610 PLAY#2,"","",CA,DA,EA,F3,GA,"",I3
2620 PLAY#2,AA,B8,CA,DA,EA,F3,GA,H4,I7
2630 PLAY#2,AB,B9,CA,DA,EA,F3,GA,AB,I3
2640 PLAY#2,AC,BA,CA,DA,EA,F3,GA,AC,I7
2650 PLAY#2,AD,BB,CA,DA,EA,F3,GA,AD,I3
2660 PLAY#2,AE,BC,CA,DA,EA,F3,GA,AE,I7
2670 PLAY#2,AD,BB,CA,DA,EA,F3,GA,AD,I3
2680 PLAY#2,AF,BD,CA,DA,EA,F3,GA,AF,I7
2690 PLAY#2,AG,BE,CA,DA,EA,F3,GA,H5,I3
2700 PLAY#2,AH,BF,CA,DA,EA,F3,GA,AH,I7
2710 PLAY#2,AI,BG,CA,DA,EA,F3,GA,AI,I3
2720 PLAY#2,AJ,BH,CA,DA,EA,F3,GA,AJ,I7
2730 PLAY#2,AK,BI,CB,DB,EB,F7,GB,H6,I8
2740 NEXTI%
2750 PLAY#2,AL,BJ,CC,DC,EC,F6,GC,H3,I6
2760 PLAY#2,A7,B5,C7,D7,E7,F8,G7,H7,I9
2770 PLAY#2,AM,BK,CD,DD,ED,F9,GD,AM,IA
```

11月情報号盗作事件について

本誌1992年11月情報号FM音楽館「スペースマンボウ」は、MSXマガジン1991年2月号102ページ掲載「SPACE MANBOW/BATTLE SHIP」(関俊介氏作)の一部を改造した盗作であることが何人もの読者の指摘により判明しました。

今後は再びこのようなことがないように万全のチェック体制を期すとともに、関俊介氏、MSXマガジン編集部、および読者の方々にご迷惑をおかけしたことをお詫びします。

また、情報をお知らせいただいたたくさんの読者の方々に感謝します。

この「スペースマンボウ」をFM音楽館に送ってきた投稿者に電話で確認したところ、盗作であることを認め、反省しているようすでしたが、この投稿者に対しては今後すべての投稿を受け付けないこととします(盗作が発覚した時点で「投稿ありがとう」からも抹消しました)。

リズムとリフレインでできあがっている曲

オリジナル

スタートアップ

◎ノーザンダンサー平野　北海道・19歳

この曲のおもしろいのは、メロディがつながっていくというよりは、リズムとリフレイン(何回も繰り返される印象的な短いメロディ)で曲ができあがっていること。ロック系の曲によくある構造です。ノーザンダンサー平野クンは音色の使い方が独特で、派手めでビヤンビヤンいう音(シンセサイザー用語ではフィルターのきいた音という)をたくさん用いているのが気持ちよい。人によっては、おとなしい音色を好む場合もあって、いずれにせよ個性的であればいいのです。

START-UP.FM1

```
10 CLEAR5000:_MUSIC(1,0,2,2,2)
20 DIM A%(15):FOR I=0 TO 15:READ A$:A%(I
)=VAL("&h"+A$):NEXTI
30 _VOICE COPY(A%,@63):_VOICE(@63)
40 DATA 0,0,0,0,0C00,0006,0,0,0530,3FF1,
0,0,0033,18FF,0,0
50 T$="T128":PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$:SOUND
6,3:SOUND7,49
60 PLAY#2,"V15O5@63","V12O4@63","V14O3@6
3","V15","S10M500"
70 POKE&HFA2C,20:POKE&HFA4C,20:POKE&HFA6
C,20
80 DEFSTRA-J
90 '
100 C="Y16,86@W16Y16,92@W16":B="Y16,48@W
16Y16,54@W16":A="Y16,31@W16Y16,37@W16"
110 G="Y16,0@W16Y16,5@W16":F="Y16,201@W1
6Y16,207@W16":E="Y16,175@W16Y16,181@W16"
:D="Y16,128@W16Y16,134@W16"
120 '
130 '
140 '
150 A0$="L16AFAB-8B->C8CC"+C+"<B->C<B-8A
FAB-8B->C8CC"+C+"<B->C<B-8"
160 B0$="C1<B-1>"
170 C0$="L16Q8CQ3CCQ8CQ3CCQ8CQ3CCQ8CQ3CC
Q6C8C8<Q8B-Q3B-B-Q8B-Q3B-B-Q8B-Q3B-B-Q8B
-Q3B-B-Q6B-8B-8>"
180 D0$="Y24,100BH4BH4BH4MSC8R8BH4BH4BH4
MSC8R8"
190 EZ$="S10M1000L16C32C32S15CCCS10C32C3
2S15CCCS10C32C32S15CCCS10M4000C8S15M1000
CC":E0$=EZ$+EZ$
200 D1$="Y24,100BH4MSC4BH4MSC4BH4MSC4BH4
MSC4"
210 EY$="S10M1000L16C32C32S15CCCS10M4000
C8S15M1000CC":E1$=EY$+EY$+EY$+EY$
220 D2$="Y24,100BH8BH16BH16MS4BH8BH16BH1
6MS4BH8BH16BH16MS4BH8BH16BH16MS16MS16MS1
6MS16"
230 EX$="S10M1000L16C32C32S15CS10CCM4000
C8S15M1000CC":E2$=EX$+EX$+EX$+"S10M1000L
16C32C32S15CS10CCM4000CCCC"
240 C1$="L16Q8CR8.CR8.CR8.CR8.<B-R8.B-R8
.B-R8.B-R8.>"
250 C2$="L16Q8CR8.CR8.CR8.CR8.<B-R8.B-R8
.B-Q3B-B-Q8B-Q3B-B-Q8B-8>"
260 BZ$="L16ACGCACB-C>C<CB-CACB-CACGCACB
-C>C<CB-CACB-C":B3$="V15@16O6"+BZ$+"V12O
4@63"
270 A4$="L16A2"+A+A+A+A+A+A+A+A+"AB-AB->
C<B-AG"
280 B4$="Q6"+BZ$+"Q8"
290 A5$="L16AB-AB->C<B-AGR16B-AB->C<B-AG
R2"
300 B5$="L16Q4AB-AB->C<B-AGR16B-AB->C<B-
AQ8G&G2&G8R8FDF8"
310 C5$="L16Q4<AB-AB->C<B-AGR16B-AB->C<B
-AG&GQ3GGQ8GQ3GGQ6G8Q8GQ3GGQ8GQ3GGQ6E-F>
"
320 D5$="Y24,100BH4BH4BH4BH4BH4BH4BH8BH1
6BH16MS16MS16MS16MS16"
330 E5$="S10M1000L16C32C32S15CCCS10C32C3
2S15CCCS10C32C32S15CCCS10C32C32S15CCCS10
L16C32C32S15CCCS10C32C32S15CCCS10C32C32S
15CS10CCM4000CCCC"
340 A6$="A2"+A+A+A+A+"L16GAR16>CR16<B-R1
6A8B-AB-AFG":A7$="L16A&"+A6$
350 B6$="A4L16R16FGA&A4R16FGA&A4R16FGA&A
4R16FG":B7$="A16&"+B6$
360 CZ$="AQ3AAAAAAQ6A8Q3AAAAAAQ6G8Q3GGGG
GGQ6F8Q3FFFFQ6FG>":C6$="L16Q6<"+CZ$:C7$=
"L16Q6<A&"+CZ$
370 D6$="Y24,100BH8BH16BH16MS4BH8BH16BH1
6MS4BH8BH16BH16MS4BH8BH16BH16MS16MS16MS1
6":D7$="MS16"+D6$
380 E6$=EX$+EX$+EX$+"S10M1000L16C32C32S1
5CS10CCM4000CCC":E7$="S10M4000L16C"+E6$
390 A8$=">L16F&F2"+F+F+F+F+"L32G16FEF16E
DE16DCD16C<B->C16<B-AB-16AGA16GFG16"
400 B8$="L16A&AL32FGA16FGA16FGA16FGA16FG
A16FGA16FGA16FGB-16AGB-16AGA16GFA16GFB-A
GFEFGAB-16AGF16
410 D8$="MS16"+D0$:E8$="S10M4000L16C"+E0
$
420 A9$="L16GAR16>CR16<B-R16A8B-AB-AFGR1
6GAR16>CR16<B-R16A8B-AB-A8G8"
430 AA$="A2"+A+A+A+A+A+A+A+A+"R2"
440 DA$="Y24,100BH4BH4BH4MSC4BH4BH4BH16Y
24,250MS16MS16MS16MS16MS16MS16MS16"
450 EA$=EZ$+"S10M1000L16C32C32S15CCCS10C
32C32S15CCCS10CM3000CCCCCCC"
460 BA$="Q8A1.":CA$="L16Q8<AQ3AAQ8AQ3AAQ
8AQ3AAQ8AQ3AAQ6A8A8Q8AQ3AAQ8AQ3AAQ8AQ3AQ
6ACDEFGAB->"
470 PLAY#2,A0$,B0$,C0$,D0$,E0$
480 PLAY#2,A0$,B0$,C0$,D0$,E0$
490 PLAY#2,A0$,B0$,C0$,D1$,E1$
500 PLAY#2,A0$,B0$,C0$,D2$,E2$
510 PLAY#2,A0$,ZZ$,C1$,D0$,E0$
520 PLAY#2,A0$,ZZ$,C2$,D2$,E2$
530 PLAY#2,ZZ$,B3$,C0$,D1$,E1$
540 PLAY#2,ZZ$,B3$,C0$,D1$,E1$
550 PLAY#2,A4$,B3$,C0$,D1$,E1$
560 PLAY#2,A4$,B3$,C0$,D2$,E2$
570 PLAY#2,A4$,B4$,C0$,D2$,E2$
580 PLAY#2,A4$,B4$,C0$,D2$,E2$
590 PLAY#2,A5$,B5$,C5$,D5$,E5$
600 PLAY#2,A6$,B6$,C6$,D6$,E6$
610 PLAY#2,A7$,B7$,C7$,D7$,E7$
620 PLAY#2,A7$,B7$,C7$,D7$,E7$
630 PLAY#2,A8$,B7$,C7$,D7$,E7$
640 PLAY#2,A7$,B8$,C7$,D7$,E7$
650 PLAY#2,A7$,B8$,C7$,D7$,E7$
660 PLAY#2,A8$,B8$,C7$,D7$,E7$
670 PLAY#2,A7$,B7$,C7$,D7$,E7$
680 PLAY#2,A7$,ZZ$,ZZ$,D8$,E8$
690 PLAY#2,A9$,ZZ$,ZZ$,D0$,E0$
700 PLAY#2,AA$,BA$,CA$,DA$,EA$
710 GOTO 470
```

ブライアン・イーノの不気味なリズムマシン

オリジナル

中東のやぶへび

◎ZEEDEN岡林だい　高知・16歳

いかにも選者の好みそうな曲想、いやーやられたなあ、大好きです。題は中東となっているが、リズムはマンボとマーチとロックが混ざった、なんともへんてこなもので、昔のブライアン・イーノがリズムマシンを不気味に使っていたのを思い出します。このリズムの上にのっかっているオーボエ等のフレーズもそうとうなもので、途中にはさまるゲームで玉のころがる効果音みたいなのもイカス。

■ENGI
Out of Memory「採用ありがとうございます。ENGIがいいので聴いてください。少々手抜きですが。ところでOPLLドライバ使用の曲は採用されないのでしょうか」

※採用されます。おもに付録ディスクのタイトルBGMとして。

■Hotter than hell
羽尾健「えーっ、まさかこれが載るとは」。これが正直な気持ちです。でも、初投稿で初採用なのでとてもうれしいです。それと、投稿する人にいいたいのですが、なるべくチャンネルを余らせないでください。よくFMのほうだけを使う人がいますが、PSGもなかなか使えますよ」

■Happy Happy♡＝付録ディスクBGM・メインメニュー
なると「動物たち(犬、猿、小鳥の3匹がベスト)が集まって仲よく歌っているシーンを思い浮かべて作曲してみました。完成時は気に入っていたんですけど、今の僕としては、まだまだ直し

YABUHEBI.FM1

```
100 '┌┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┐
110 '├┼┼┼┼┼┼┼┼┼┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┼┼┼┼┼┼┼┼┼┤
120 '├┼┼┼┼┼┼┼┼┤  ~~~~~~~~~~~~~~~  ├┼┼┼┼┼┼┼┼┤
130 '├┼┼┼┼┼┼┼┼┼┤ ちゅうとうのやぶ゛へび゛ ├┼┼┼┼┼┼┼┼┤
140 '├┼┬┬┬┬┬┬┬┘  ---------------  └┬┬┬┬┬┬┬┼┤
150 '├┼┤                                 ├┼┤
160 '├┼┤ COMPOSED BY DAI OKABAYASHI ├┼┤
170 '├┼┤                                 ├┼┤
180 '├┼┴┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┴┼┤
190 '└┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┘
200 CLEAR6500:_MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):DE
FSTRA-W:DEFINTX-Z:DIMA%(15),A(9),B(9),C(
9),D(9),E(9),F(9),R(9),P(9),S(9),G(9):FO
RX=4TO13:READA:A%(X)=VAL("&H"+A):NEXT:_V
OICECOPY(A%,@63):DATA F62,,,,E60,EB51,,,
7,95
210 ' FM DRUMS < R > FM RHYTHM Ch
220 R0="MB!H32MB!H32B!MH32B!MH32S!H16H16
 B!H16B!H16SB!H16H16"
230 R(0)="V9@A15Y22,94Y23,78Y33,2Y38,8Y4
0,5"
240 R(1)=R0+R0+R0+"Y24,248SC!B8SC!B8SC!B
8SC!B8Y24,164"
250 R1="B!H32H32H32H32H16MH16 BS!H16B!H1
6B!H32B!32H16 B!MH16B!H16H16MH16 BS!H16B
!H16MH16S!H16"
260 R(2)="M"+R1+R1:R(3)=R(2):R(4)=R(2)
270 R(5)=R1+"B!H32H32H32H32H16MH16 BS!H1
6B!H16B!H32B!32MH16 BS!H16BS!H16S!MH16S!
H16 BS!H16BS!H16S!MH16S!H16"
280 R2="B!H16H16H16MH16 B!H16H16S!H16H16
 B!H16H16H16H16 B!H16H16S!H16MH16"
290 R(6)=R1+"Y24,190"+R0+R0+"Y24,170":R(
7)=R1+R1:R(8)=R(1)
300 R(9)="B!H32H32H16H16H16 B!H32H32H16H
16H16 B!H32H32H16H16H16 B!H32H32H16H16H1
6 BS!H16S!H16S!H16S!H16 BS!H16S!H16S!H16
S!H16 BS!H16S!H16S!H16S!H16 BS!H16S!H16S
!H16S!H16"
310 ' NOISE < P > PSG Ch1
320 P0="V15CV14CV12CV9C":P1="V13CV12CV9C
V7C":P2="V15CV11C":P3="V13CV8C":P4="V11C
V7C":P5=P2+P2+P2+P2
330 P(0)="L32"
340 P6="V13C8"+P2+P4+P3+P2+P4+P3
350 P(1)=P6+P6+P6+P0+P0+P0+P0
360 P7="V11C8"+P3+P3+P4+P4+"V11C16"+P3+P
3+P4+P2+P4+P4+P4+P4+P3
370 P(2)=P7+P7:P(3)=P(2):P(4)=P(2)
380 P(5)=P7+"V11C8"+P3+P3+P4+P4+"V11C8"+
P5+P5
390 P8="V11C8"+P5+"V11C8"+P3+P2+"V11C8"+
P2+P2+"V11C8"
400 P(6)=P8+P0+P3+P4+P0+P3+P3+P0+P3+P2+P
0+P2+P2:P(7)=P8+P8
410 P(8)=P6+P6+P6+P0+P0+P5
420 P(9)=P6+P6+P5+P5+P5+P5
430 ' BASS DRUM < S > PSG Ch2
440 S0="V15BV13GV11EV9C":S1="V13BV11GV9E
V7C":S2="V11BV9GV7EV5C":S3=S0+"R8":S4=S1
+"R8":S5=S2+"R8"
450 S(0)="L32"
460 S(1)="O3"+S3+"R"+S3+"R"+S3+"RO4"+S0+
S0+S0+S0
470 S(2)="O3"+S3+S5+S3+S5+S3+S4+S3+S4
480 S(3)=S(1):S(4)=S(2)
490 S(5)=S3+"R"+S3+"R"+S3+S4+"O4"+S0+S0+
S0+S0
500 S(6)="O3"+S0+S0+S0+S0+S3+S3+S0+S0+S3
+S3+S0+S0
510 S(7)=S(2):S(8)=S(6):S(9)=S(2)
520 ' MACHIN VOICE1 < A > FM Ch1
530 A(0)="@59Y0,15V13O4"
540 A(2)="L16Q6CCR16CCCCR16CR16CR16CCCR1
6CCR16CCCCR16CR16CR16CCCR16"
550 A(3)="V14"+A(2)+"V13":A(4)=A(2)
560 A(5)="V14L16CR16CCR16CCR16CCCR16CR16
CR16CR16CR16CR16CR16V15CR16CCCCCCV13"
570 A(6)="L16CR16CR16CR16CR16CCR16CCR16C
R16CR16CR16CCCR16CR16CCCR16CC"
580 A(7)="@63V15Q8L16CR16L32C&C+&D&D+&E&
FR16G8L16CR16L32C&C+&D&D+&E&FR16G8L16CR1
6L32C&C+&D&D+&E&FR16E8&D+&D&C+&C&<B&A+&A
&G+&G&F+&F&E&D+&D&C+V13>@59Y0,15"
590 A(9)="R1V15C4C+4D4D+4"
600 ' MACHIN VOICE2 < B > FM Ch2
610 B(0)=A(0)+"O2":FORX=1TO9:B(X)=A(X):N
EXT
620 ' OBOE1 < C > FM Ch3
630 C(0)="@5V15"
640 C(2)="L16O6Q6FR16FR16Q8F2&F-&E-&D&D-
Q6FR16FR16Q8F2&F-&E-&D&D-":C(4)=C(2)
650 C(5)="R1 O7GG-FEE-DD-C<BB-AA-GG-FE<"
660 C(6)="FR16FR16FR16R2R8FR16FR16FR16R2
R8":C(8)=C(6)
670 C(9)="R1Q8C4&C+4&D4&D+4Q6"
680 ' OBOE2 < D > FM Ch4
690 D(0)="@5V15"
700 D(2)="L16O6Q6CR16CR16Q8C2&C-<&B-&A&A
-Q6>CR16CR16Q8C2&C-<&B-&A&A-":D(4)=D(2)
710 D(5)="R1 O7EE-DD-C<BB-AA-GG-FEE-DD-<
"
720 D(6)="CR16CR16CR16R2R8CR16CR16CR16R2
R8":D(8)=D(6)
730 D(9)="R1Q8C4&C+4&D4&D+4Q6"
740 ' PIANO < E > FM Ch5
750 E(0)="@0V14O4"
760 E(2)="L16Q3FR16E-R16Q8C2.Q3FR16E-R16
Q8C2.":E(4)=E(2)
770 E(6)="FR16FR16FR16R2R8FR16FR16FR16R2
R8"
780 E(9)="R1Q8C4&C+4&D4&D+4Q3"
790 ' BASS < F > FM Ch6
800 F(0)="@24V15O2"
810 F(2)="L16Q6B-R16B-R16Q8B-4Q3B-B-R16Q
8B-8B-8R16 Q6B-R16B-R16Q8B-4Q3B-B-R16Q8B
-8B-8R16"
820 F(3)="Q4B-R16B-R16B-R16Q6B-B-R16Q4B-
R16Q6B-B-R16Q4B-R16 B-R16B-R16B-R16Q6B-B
-R16Q4B-R16Q6B-B-R16Q4B-R16"
830 F(4)=F(2):F(5)=F(3):F(6)=F(2):F(7)=F
(2):F(9)=F(3)
840 ' VIBRATO VOICE < G > PSG Ch3
850 G(2)="L16O5S8M3CR16CR16C2&C-<&B-&A&A
- >CR16CR16C2&C-<&B-&A&A-":G(4)=G(2)
860 G(6)="CR16CR16CR16R2R8CR16CR16CR16R2
R8":G(8)=G(6)
870 G(9)="R1C4&C+4&D4&D+4"
880 ' PLAY
890 SOUND6,0:SOUND7,&B10110001
900 T="T144":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T
910 _TRANSPOSE(0):_PITCH(440)
920 FORX=0TO5:READXD:POKE&HFA2C+X*16,XD:
NEXT:DATA72,72,36,36,12,50
930 AP="234524567878923456789"
940 FORX=0TO1:PLAY#2,A(X),B(X),C(X),D(X)
,E(X),F(X),R(X),P(X),S(X),G(X):NEXT
950 FORXI=1TOLEN(AP):X=VAL("&H"+MID$(AP,
XI,1)):PLAY#2,A(X),B(X),C(X),D(X),E(X),F
(X),R(X),P(X),S(X),G(X):NEXT:GOTO950
```

プロフェット5で作るストリングス

オリジナル

ENGI

●Out of Memory　山口・20歳

この曲も『中東のやぶへび』に負けず劣らず、そうとうヘンテコだが、さすが20歳という年齢だけあって、相当な実力をふまえた上で好きなことをやっている感じ。ノイズ混じりのストリングスの音色(プロフェット5で作るストリングスによく似ている)が曲のクォリティをぐっと上げています。わりと短めのループでおなじ構成を繰り返して演奏するのですが、ぜんぜん飽きないなあ。曲の最後でゆっくり盛り上がってくるところが好き。

ENGI.FM1

```
10 CLEAR 10000:_MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):_
PITCH(410):_TEMPER(8)
20 ' ●●●● @63 set ●●●●●●●●●●
30 DIM A%(15):FOR I=4 TO 15:READ A$:A%(I
)=VAL("&H"+A$):NEXT:_VOICECOPY(A%,@63):D
EFSTRA-Z:DEFINT W
40 ' ●●●● Voice data ●●●●●●
50  DATA 0024,000D,0,0
60   DATA 05A1,01F0,0,0
70   DATA 0051,1363,0,0
80 '●●●●● DRUMS ●●●●●●●●●●
90 Z="@30O3B":A=Z+"4":B=Z+"8":C=Z+"16":D
=Z+"32":Z="@31O2A":H=Z+"4":I=Z+"8":J="R1
6":K=Z+"32"
100 SOUND7,49:SOUND6,0:Z="SM2000C":A=Z+"
4":B=Z+"8":C=Z+"16":D=Z+"32":Z="SM200C":
H=Z+"4":I=Z+"8":J=Z+"16":K=Z+"32"
110 P=I+C+I+J+B:P0=P+P:P1=P+I+C+I+J+C+C:
P2=P+B+B+B+C+C:P9=P+"SM90L24CCCCCC"+I+B:
P3=B+C+B+C+C+C+I+B+J+J+B
120 R="B8MB16B8B16BM8":RR=R:R0="V15Y22,0
00Y24,100"+RR+R:R1=RR+"B8MB16B8B16BM16BM
16":R2=RR+"MB8BM8BM8BM16BM16":R8=RR+"MB1
6MB16MB8B8MBH8":R9=RR+"V15MB16BM16MB8B8B
M!M!8":R3="BM8BM16BM8BM16BM16BM16B8BM8BM
16BM16BM8"
121 RR="Y24,160M16M16M16M16Y24,120M16M16
M16M16Y24,80M16M16M16M16B8BM!M!8":PP=J+J
+J+J+J+J+J+J+J+J+J+J+I+B
130 ''''''''''''''''''''''''''''''''''
140 G="L8C<A4A>C.<B.A>"
150 G1="L8F<A4A>F.E.C"
160 E0="@33Q8O3V15@V127"+G:F0="@53Y2,6Q7
O4V15@V127"+G
161 Q0="@12Q3O3V10"+G:Q1=G1
170 C1="C&Y16,97&L32C&Y16,104&C&Y16,111&
C&Y16,118&C&Y16,125&C&Y16,132&C&Y16,139&
C&Y16,147&C&Y16,155&C2"
180 C2="C&Y16,97&L32C&Y16,111&C&Y16,125&
C&Y16,139&C&Y16,155&C8"
190 A0="@3V15@V127O6L16"+C1
200 B0="@3O6L8"+C2+"F"+C2+"F"+"D+F"+C2
210 CC="C64&Y16,97&L32C&Y16,111&C&Y16,12
5&C&Y16,139&C&Y16,139&C8":B0="@6O6V15L4"
+CC+"E8"+CC+"E8":BB="C64&Y16,97&L64C&Y16
,111&C&Y16,125&C&Y16,139&C&C32E16":B0=B0
+BB
220 CG="G64&Y16,97&L32G&Y16,111&G&Y16,12
5&G&Y16,139&G&Y16,139&G8":
230 MM="V10O6"+C+"EC<A"
240 J0="@3V15O6"+CC+"L8EC<A"+CG+"F16"
250 J1="L16CDFDL24FDFL8DD4F8":J2=CG+"G8F
8"+CG
251 H0="@14O6V15L16CDE-FCDEF-CDE-FB-A-GF
"
252 H1="L16<A-B-<CD>A-B-<CD>A-B-<CDE-DC>
B-"
253 H2="@63O5V15@V127L1E":H3="L2A4.A4A8A
8G16":H4=H2
254 CC="C64&Y16,97&L32C&Y16,111&C&Y16,12
5&C&Y16,132&C&Y16,139&C16.."
255 CG="G64&Y16,97&L32G&Y16,111&G&Y16,12
5&G&Y16,132&G&Y16,139&G16.."
256 S0="@53V15O5L8AG"+CC+"E8D8":S1="L8CD
E"+CC+"L8EDC16":S2="L16CDECDEDEGDEG16>"+
CC:S3="<L16CDECDEEGAE-GA16>"+CC
257 S4=CC+CC+CC+"L8GE16":S5="L16AGAGAGGE
GEGEGEGE16":S6="AGAGGEGEAGAGGEGE16":S7="
AGGEAGEDAGEDC16":S8="AGGEAGEDAG16>"+CC+"
&C8"
258 G5="L8EEEEEEEE":G6="FFFFFFFF"
260 '◆◆◆◆◆PLAY
270 RA=R8:T="T150":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,
T,T,T
272 PLAY#2,"","",H0,"",E0,"",R0,P0,N0,M0
273 PLAY#2,"","",H1,"",E0,"",RR,PP,N0,M0
280 PLAY#2,B0,"",H0,F0,E0,F0,R0,P0,N0,M0
290 PLAY#2,A0,"",H0,F0,E0,F0,R1,P1,N0,M0
300 PLAY#2,B0,"",H1,G1,G1,G1,R0,P0,N0,M0
310 PLAY#2,A0,"",H1,G1,G1,G1,R9,P9,N0,M0
320 PLAY#2,A0,B0,H0,F0,E0,Q0,R0,P0,N0,M0
330 PLAY#2,A0,B0,H0,F0,E0,Q0,R1,P1,N0,M0
340 PLAY#2,A0,B0,H1,G1,G1,Q1,R0,P0,N0,M0
350 PLAY#2,A0,B0,H1,G1,G1,Q1,RR,PP,N0,M0
```

Notes' notes ノーツ・ノーツ

たい部分が山ほどあるといった感じです。でも、“何気なく聞き流せる曲”として納得していただけたら幸いです」

■睡眠曲(笑)=付録ディスクBGM・Bコロン

「この曲は、ほかの曲を投稿するときのおまけとして作ってしまった曲だったりします。ところで、余談ですが……12月号のFM音楽館の僕のコメントが非常に稚拙でごめんなさい。やはり睡眠不足のために平常心が失われかけている状態で文章を書くべきではなかったと後悔している昨今です……」

では、11月情報号掲載ぶんのベスト3です。第3位、松村弘和『In the storm』、第2位、STUDIO TAKE『ストリートファイターII～RYU～』、そして第1位は、付録ディスクBGMの大家のケンちゃん『砂漠のサファイア』でした。

```
360 PLAY#2,J0,"",H2,F0,E0,Q0,R0,P0,N0,MM
370 PLAY#2,J0,"",H2,F0,E0,Q0,R1,P1,N0,MM
380 PLAY#2,J1,"",H3,G1,G1,Q1,R0,P0,N0,MM
390 PLAY#2,J2,"",H4,G1,G1,Q1,R2,P2,N0,MM
400 PLAY#2,J0,"",H2,F0,E0,Q0,R0,P0,N0,MM
410 PLAY#2,J0,"",H2,F0,E0,Q0,R1,P1,N0,MM
420 PLAY#2,J1,"",H3,G1,G1,Q1,R0,P0,N0,MM
430 PLAY#2,J2,"",H4,G1,G1,Q1,R2,P2,N0,MM
451 PLAY#2,S0,"",H3,G5,G5,Q1,R0,P0,N0,M0
460 PLAY#2,S1,"",H4,G5,G5,Q1,R0,P0,N0,M0
470 PLAY#2,S2,"",H3,G6,G6,Q1,R0,P0,N0,M0
480 PLAY#2,S3,A0,H4,G6,G6,Q1,R2,P2,N0,M0
490 PLAY#2,S4,"",H3,G5,G5,Q1,R0,P0,N0,M0
500 PLAY#2,S5,S4,H4,G5,G5,Q1,R0,P0,N0,M0
510 PLAY#2,S5,S4,H3,G6,G6,Q1,R1,P1,N0,M0
520 PLAY#2,S6,B0,H4,G6,G6,Q1,R3,P3,N0,M0
530 PLAY#2,S6,A0,H3,G5,G5,Q1,R0,P0,N0,M0
540 PLAY#2,S6,S4,H4,G5,G5,Q1,R1,P1,N0,M0
550 PLAY#2,S7,A0,H3,G6,G6,Q1,R0,P0,N0,M0
560 PLAY#2,S8,A0,H4,G6,G6,Q1,R9,P9,N0,M0
650 W=0:RA=R2:GOTO280
```

スコーピオンズに似た原曲の力

ゲームミュージック

「スーパー魂斗羅」

Hotter than hell

◉羽尾健　京都・14歳

これは原曲の力が大きい。3連符と16分音符の速いフレーズが数学的に上がったり下がったりする野蛮なロック系のメロディやオブリガード、そういえばコードも短3度で上がったりしていて、スコーピオンズというドイツ出身のヘビメタ・バンドに感じが似ているぞ。しかし、こういう曲をゲームミュージックにしたのは日本独特のセンスですな。

HOTTER.FM1

```
1 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
2 'I                                      I
3 'I                                      I
4 'I                                      I
5 'I                                      I
6 'I                                      I
7 'I                                      I
8 'I                                      I
9 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
10 CLEAR2000:_MUSIC(1,0,2,2,2):DIMA%(15)
,B%(15)
20 POKE&HFA2C,20
30 POKE&HFA4C,20
40 POKE&HFA7C,20
50 ' ●●●●●●●●●●●●●
60 '  VOICE  SET
70 ' ●●●●●●●●●●●●●
80 FORI=4TO15:READA$:A%(I)=VAL("&H"+A$)
90 NEXT
100 FORI=4TO15:READA$:B%(I)=VAL("&H"+A$)
110 NEXT
120 DEFSTRA-J
130 '---- D.GUITAR ---------
140 DATA 0000,0004,0000,0000
150 DATA 0010,1071,0000,0000
160 DATA 001A,00F0,0000,0000
170 '---- O.HIT    ---------
180 DATA 0C00,000C,0000,0000
190 DATA 01E0,027F,0000,0000
200 DATA 0000,4385,0000,0000
210 '●●●●●●●●●●●●●●
220 ' M M L  S E T
230 '●●●●●●●●●●●●●●
240 A0="T200@0604V15L8Q8
250 B0="T200@6304V10L8Q8
260 C0="T200@1202V13L8Q6
270 D0="T200     V15 Y24,89
280 E0="T200S9       L4
290 F0="T200    03V12L8
300 G0="T200    08V12L8
310 '●●● ﾒﾛﾃﾞｨｰ    ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
320 A1="F12B-12>E-12A-4.GD-CG-F<BB->EE-<
AA-R1...
330 A2="F12B-12>E-12A-4.>D-C<G-FBB-EE-AA
-D R1...<
340 A3="B->E-A-E->E-DD-<A>C<BFEB-AE-DR1R
2..E-G-E-GE-A-E-DD-L12<B->E-A-D-G-BEA->D
<G->CFR1...<
350 A="L16CG-FB-AEE-A-GDD-G-FC<B>EE-<B-A
>DD-<A-G>C<BG-FB-AEE-GL8>
360 A4="04"+A
370 '●●● ﾃﾞｨｽﾄｰｼｮﾝ･ｷﾞﾀｰ   ●●●●●●●●●●●●●●●
380 B1="CC>C<CCB-CCACCB-CC>C4<CC>C<CC>F<
CC>E-<CCB-C>D-4.<
390 B2="CC>C<CCB-CCACCB-CC>C4<CC>C<CC>F<
CC>E-<CCB-&B-2
400 B="E-E->E-<E-E->D-<E-E->C<E-E->D-<E-
E->E-4<E-E->E-<E-E->A-<E-E-
410 B4=B+">G-<E-E->D-&D-2<"+B+">G-<E-E->
D-<E->E4.<
420 B5="@63Q6"+A
430 B6="@63Q7B-8>C2&C4&C8<B-8>C2&C4&C8<
440 B7="@63Q7L8G4.B-4.>D-4.E4.G2<
450 '●●● ｴﾚｷ･ﾍﾞｰｽ  ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
460 C1="C1&C2.&CG>C1&C2<<B->B-D->D-<
470 C="CC>C<CCB-CCA-CCB-CC>C4<CC>C<CC>F<
CC
480 C2=C+">E<CCB-<B->B-<B>B
490 C3=C+">E<CCB-<B->>D-<D->D-<
500 C="E-E->E-<E-E->D-<E-E->C<E-E->D-<E-
E->E-4<E-E->E-<E-E->A-<E-E-
510 C4=C+">G-<E-E->D-<D->D-<D>D<"+C+">G-
<E-E->D-<E->E<F>E<
520 C5="@63Q303R32"+A+"Q6
530 C6="@12L802B>CCCCCCC<B>CCC<B->B-<B>B
540 C7="@12<G>G<GB>B<B>D->D-<D-E>E<EG>G<
G>G
550 '●●● ﾄﾞﾗﾑ (FM)  ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
560 D1="B4B4B4B4B4B4B4B4B4B4B4B4B4B4BHM1
6BHM16BHM16BHM16BHM8B8
570 D="B4BHM4B8B8BHM4B8B8BHM8B8R8B8BHM4
580 D2=D+D
590 D3=D+D+D+D
600 D4=D
610 '●●● ﾄﾞﾗﾑ (PSG)  ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
620 E1="M100CCCCCCCCCCCCCCM4000C16C16C16
C16C8M100C8M3000
630 E="R4C4R4C4R4C4R4C4
640 E2=E+E
650 E3=E+E+E+E
660 E4=E
670 '●●● ﾒﾛﾃﾞｨｰ (ﾃﾞｨﾚｲ)  ●●●●●●●●●●●●●●●
680 F1="R8"+A1
690 F2="R8"+A2
700 F3="R8"+A3
710 F4="R8"+A4
720 F5="R8"+A5
730 '●●● ｼﾝﾊﾞﾙ  ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
740 G="V15GV13GV12GV10G
750 G1=G+"R1R2"+G
760 G2=G
770 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
780 SOUND7,&B0010001:SOUND6,4
790 _VOICECOPY(A%,@63)
800 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,G0
810 PLAY#2,"",B1,C1,D1,E1,"",G1
820 PLAY#2,A1,B2,C2,D2,E2,F1,G2
830 PLAY#2,A2,B1,C3,D2,E2,F2,G2
840 PLAY#2,A3,B4,C4,D3,E3,F3,G2
850 _VOICECOPY(B%,@63)
860 PLAY#2,A4,B5,C5,D4,E4,"",G2
870 _VOICECOPY(A%,@63)
880 PLAY#2,"",B6,C6,D4,E4
890 _VOICECOPY(B%,@63)
900 PLAY#2,A4,B5,C5,D4,E4,"",G2
910 _VOICECOPY(A%,@63)
920 PLAY#2,"",B7,C7,D4,E4
930 GOTO 800
```

ビギナーのための FM音楽塾　ステップ❸ リズムチャンネルはいずこ

前回、チャンネルについてちょっと触れましたが、演奏プログラムの最初のほうにある

CALL MUSIC

(「_MUSIC」とも書く)

という命令は、おもにこのチャンネルの割り当てをしています。たとえば、

CALL MUSIC(1,0,1,1,1)

の場合、カッコの中の数値(こういうのを一般にパラメータといいます)をカンマで区切って左から順に①〜⑤とすると、

①リズム音使用の有無(1＝有、0＝無)
②ダミー(つねに0にしておく)
③〜⑤左から、第1〜3演奏文字列に割り当てるチャンネル数(ここではすべて1ずつ)

という意味があります。このへんのことはかならずマニュアルに書かれています。

演奏文字列というのは、PLAY文のあとに続く文字列、つまりMMLで書かれた演奏データのことです。カンマを区切りとして第1、第2と数えます。

右のリストは、そうした設定による演奏プログラムの1例です。行20のDEFSTRは、MとRをそのままで文字変数として使えるようにする命令です。そのあと行30でM1〜M3とRを読みこんで行40で演奏します。

文字変数M1〜M3は、メロディなどが入るはずのものですが、ここでは""、つまり文字なし(ヌル)になっているので、メロディはまったく演奏しません。そのかわり、Rがけっこう長い文字列(行60のデータ)を読みこみます。

このRは、第4演奏文字列として演奏されます。CALL MUSICでは第3演奏文字列までしかチャンネルを割り当てていませんが、①を1(リズム音使用あり)にしていると、自動的に最後に割り当てた演奏文字列の次(例の場合は第4)をリズム音用の演奏文字列として演奏するのです。今回、伝えたかったのはこの1点です。

ところで、リズム音のMMLは専用です。メロディなどに使うMMLとははっきり区別しなくてはいけません。リズム音用MMLを置く場所を間違えると、

Illegal fuction call in 〜

が出てしまいます(その逆も同様です)。

リズム音専用MMLについてくわしくは次号で。では、また来月、アテブレーベ。　(コ)

```
10 CALL MUSIC (1,0,1,1,1)
20 DEFSTR M,R
30 READ    M1,M2,M3,R
40 PLAY#2,M1,M2,M3,R
50 DATA "","","":'M1~M3
60 DATA B!H8H8S!H8H8B!H8H8S!H8H8 S16S16S
16S16M16M16M16M16B16B16B16B16B!SC4
```

グラフィック画面、たとえばSCREEN5にオリジナル文字(パターン定義したキャラクタ)は表示できるか。

じつは、ぼく(コ)も2、3年まえに気になって調べようと思いたったのだが、グラフィック画面の現象はダイレクトにコマンドを入力して実験をくりかえすのが面倒なので、途中であきらめてしまった。それ以来、ぼくはずっとこのテーマから逃げていたのだ。もう少しで完全に逃げおおせると思って、ほっと息をついた、そのときだった。

だれかに肩をたたかれた。反射的にふりむくと、そこには奇妙な文字を画面いっぱいに表示したSCREEN5が……。ぎゃあああああああ。

うーん、これじゃ、ミステリーというよりホラーだなあ。

第1章 発端 SCREEN1におけるパターン定義

文字の形は変えられる。しかもかんたんに。

文字の形が変えられるといろんなことができる。文字を太くしたり、斜体にしたり、ネコや車やビルや手やそのほかもろもろの形に変えたり、山や草原や海に変えてマップを表示したり……。そのおかげで、SCREEN1というテキスト画面は幅広い可能性を持つことができ、この画面モードでさまざまなゲームが作られた。

†

MSXの画面表示はVRAMにすべてのデータを置いている。

どこにどんな色でなんの文字を表示するかはもちろん、その文字がどんな形をしているかというデータ(フォントデータという)まで持っている。フォントデータは、VRAMのPGT(パターンジェネレータテーブル)というエリアにある。たとえば、SCREEN1のPGTは、VRAMの0から&H7FF番地までのエリアだ。図1の「A」の例のように8バイトで1文字の形を表し、キャラクタコード順にならんでいる。

このPGTの内容をVPOKE命令でいじると、ただちにそれに対応した文字の形に変化が起きる。SCREEN1でリスト1のリストを表示させた上でRUNしてみよう。リスト中の文字が目の前で次々に斜めにくずれていく。これは、行120～150の操作でPGTのフォントデータが図1のように変化していくからだ。

リスト1を打ちこむのがいやなら、SCREEN1で、

VPOKE &H278,Ø

を実行してみるといい。一瞬にして、Oの上端が欠けてUのような文字になってしまうだろう。

◉リスト1 SCREEN1で細いイタリック文字を作る

```
100 'SCREEN 1:LIST
110 AD=0:ST=33:EN=90
120 FOR I=ST TO EN:FOR J=0 TO 7
130   D=VPEEK(AD+I*8+J)
140   D=D¥VAL(MID$("84442211",J+1,1))
150   VPOKE AD+I*8+J,D
160 NEXT:NEXT
```

◉図1 PGTが変われば文字も変わる

	リスト1実行まえ		リスト1実行後
&H2Ø8	ØØ1ØØØØØ	→	ØØØØØ1ØØ
&H2Ø9	Ø1Ø1ØØØØ	→	ØØØ1Ø1ØØ
&H2ØA	1ØØØ1ØØØ	→	ØØ1ØØØ1Ø
&H2ØB	1ØØØ1ØØØ	→	ØØ1ØØØ1Ø
&H2ØC	11111ØØØ	→	Ø11111ØØ
&H2ØD	1ØØØ1ØØØ	→	Ø1ØØØ1ØØ
&H2ØE	1ØØØ1ØØØ	→	1ØØØ1ØØØ
&H2ØF	ØØØØØØØØ	→	ØØØØØØØØ

※VRAMパターンジェネレータテーブル(PGT)の各アドレスの内容を2進数で表した

第2章 挫折 SCREEN5にはPGTがない

ゲームプログラムのほとんどはSCREEN1で作られる。とくに、作者がMSX1で遊べるように配慮しているゲームは絶対といっていいほどSCREEN1だ。それほどSCREEN1の表現力は深く広い。その表現力のかなりの部分をPGTがになっている。

その次に多いのが、SCREEN5だ。MSX2以降のゲームにはこれが多い。

あるていどゲームを作りなれていると、SCREEN5でゲームを作るというときにも、いつもの習慣で文字の形を変えようと思うだろう。「こんどは樽や麻袋に押す焼き印のような文字にしようかなん♡」などと思いながら、深く考えずに、まずSCREEN5のVRAMマップを見て、PGTはどこにあるのかを探すだろう。

しかし、図2を見ればわかるようにSCREEN5にPGTはない。……ガーン。

●図2 SCREEN5のメモリマップ

第3章 初心 グラフィック画面での文字表示

PGTがないといっても、SCREEN5に文字は表示されている。いったい、あの文字のフォントデータはどこにあるんだ？

謎は深まるばかりだが、そのまえに、はたしてSCREEN5に文字を表示する方法をちゃんと知っているだろうか。SCREEN5に向かって、ただのPRINT文を実行しても効果はない。

まず、グラフィック画面を「開く」ことから始めなければいけない。それがリスト2の行110だ。

行110によって、グラフィック画面はファイル＃1として、ファイル出力の対象になる。行120「PRINT＃1,～」はファイル＃1へ文字「ABC」を出力し、その結果、グラフィック画面に文字「ABC」が表示されるのだ。

●リスト2 グラフィック画面に文字「ABC」を表示する

```
100 SCREEN 5:COLOR 15,4,7:CLS
110 OPEN "GRP:" AS #1
120 DRAW "BM100,100":PRINT #1,"ABC"
130 GOTO 130
```

第4章 調査 フォントデータはROMのなかにある

●図3 CGPNTがフォントのありかを示している

SCREEN5に表示される文字が、SCREEN1の文字とは根本的に異なるものらしいことがうすうすわかってきた。

しかし、それでもその文字のフォントデータがどこかにあることだけは間違いない。

そして、そのどこかにあるフォントデータを書き換えることができればグラフィック画面に表示される文字の形も変わるはずだ。

†

フォントデータの隠れ家は見つかった。あるワークエリア(通称ラベルCGPNT)がそれのあるアドレスを指し示していたのだ。

CGPNTは、図3の左側に示すように&HF91Fから始まる3バイトのワークエリアで、最初の1バイトは置いといて、2バイト目(&HBF)、3バイト目(&H1B)が、「&H1BBF」というアドレスを指している。

VRAMのフォントデータも、SCREEN文が実行されるたびに、ここから転送されているらしい。つまり、フォントデータの本籍ともいうべき場所なのだ。

しかし、ほんとうにROMのこんなところに文字のフォントデータが入っているのだろうか。とりあえず、その軽い疑問を解消するためにリスト3を用意した。プログラムを見てもらえばわかるが、VPEEKではなく、PEEKだけを使って&H1BBFからの内容を2進数8桁の形で表示する。

ところで、このアドレスは、よく考えるとROMのアドレスだ。この事実は2度目の挫折を意味する。ROMは、Read Only Memoryの略で、読出専用。つまり、書きこめないメモリだからだ。ROMは急にRAMにはならない。

●リスト3 ROMのなかのフォントデータをのぞく

```
100 SCREEN 0:COLOR 15,4,0:WIDTH 40
110 AD=PEEK(&HF920)+PEEK(&HF921)*256
120 FOR I=0 TO 255:FOR J=0 TO 7
130 D=PEEK(AD+I*8+J)
140 PRINT MID$(BIN$(D+256),2)
150 NEXT:PRINT:NEXT
```

第5章 実験 CGPNTを書き換えてみる

だが、落ちつけ。CGPNTを書き換えて、フォントデータの本籍地をRAMに変更すればいいではないか。どうしてこんなにかんたんなことをいままでやらなかったのだろう。カバカバ白樺。

そこで、&H1BBFを&HDØØØにしてみることにした。

POKE &HF92Ø, Ø
POKE &HF921, &HDØ

を実行してみると……なにも起こらない。あ、そうか、SCREEN文を実行しないとフォントは更新されないんだ。んじゃ、

SCREEN 1

するとそれっきり、MSXはなにも表示せず、なにも受け付けなくなった。

第6章 発覚 &HF91Fは「スロット」指定だった

CGPNTについて、『MSX2テクニカルハンドブック』では「ROM上の文字フォント格納アドレス」としか書いていなかった。しかし、『MSX－Datapack』の volume2の650ページには、「ROM上の文字フォント格納スロットアドレスとアドレス」とちょっとくどく書いてある。

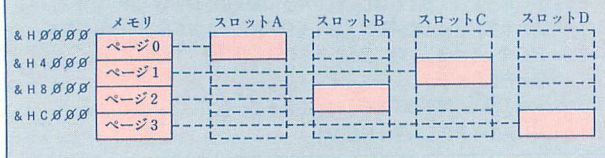
記述の増えている部分から推察すると、CGPNTの第1バイト、&HF91Fの内容は、「ROM上の文字フォント格納スロットアドレス」なのだった。

では、スロットアドレスとはいったいなにか。くわしい話をするスペースと能力がないが、かんたんにいうと、パラレルワールドのように平行して存在するメモリを区別するためのものなのだ。

MSXは原理的に64Kバイトのメモリしか一度には扱えない。そこで16Kを1ページとして、ページ0～3に分け、このページ単位で、平行して存在するメモリを切り換えて使用することができる。この平行存在メモリを、スロットという概念で区別しているのだ。通常状態でも、ROM(Ø～&H7FFF、ページ0～1)とRAM(&H8ØØØ～&HFFFF、ページ2～3)では、それぞれ所属するスロットが違うのだ。

第5章の実験は、このスロットアドレスを変更せずにアドレスだけを変えたので、おそらく存在しないメモリを読もうとして、気絶してしまったのだろう。

◉図4 メモリはいくつかのスロットで構成されている

	メモリ	スロットA	スロットB	スロットC	スロットD
&HØØØØ	ページ0				
&H4ØØØ	ページ1				
&H8ØØØ	ページ2				
&HCØØØ	ページ3				

第7章 成功 魔法のアドレス&HF344

```
 !"#$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?
@ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
        <<<<< NORMAL      >>>>>
 !"#$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?
@ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
        <<<<< BOLD        >>>>>
 !"#$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?
@ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
        <<<<< DOUBLE      >>>>>
 !"#$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?
@ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
        <<<<< COMPUTER    >>>>>
 !"#$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?
@ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
        <<<<< ITALIC      >>>>>
 !"#$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?
@ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
        <<<<< NEON        >>>>>
 !"#$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?
@ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
        >>>>> MIRROR      <<<<<
```

では、RAMのスロットアドレスを調べればいい！

これに関しては、ディスクドライブを使用している機種と、そうでない機種とでは方法がちがう。

後者はしらみつぶしに調べるしか方法がないらしいが、前者はちゃんとRAMのスロットアドレスを教えてくれるワークエリアがあるのだ。とりあえず、ここで必要な部分だけを書き抜くと

ページ3(&HCØØØ～&HFFFF)のRAMのスロットアドレス……&HF344の内容

つまり、CGPNTの第1バイト目(&HF91F)に、&HF344の内容を書きこみ、以下指定したいアドレスの下位、上位と書きこめば、そこがフォントデータの本籍になってしまうのだ。

フォントデータ用のエリアはぜんぶで&H8ØØバイト必要なので、第5章でやりかけたように、&HDØØØ以降に新本籍を置くことにしよう。あとはそこに、フォントデータを加工して持ってくればいいだけだ。ただし、この場合は、SCREEN文を実行しても、フォントがもとにもどらない。というより、SCREEN文を実行しないとメモリを書き換えた効果が出ない。

†

そして、リスト4のプログラムができあがった(リスト下の解説参照)。付録ディスクにGRP－FONT.BP1として収録されているのでロードして試してみよう。これをRUNするとこの章タイトルのすぐ下に大きく掲げた写真とおなじ画面が現れる。(了)

◉図5 CGPNTの書き換え方

	RAM CGPNT
&HF91F	スロット
&HF92Ø	アドレス下位
&HF921	アドレス上位

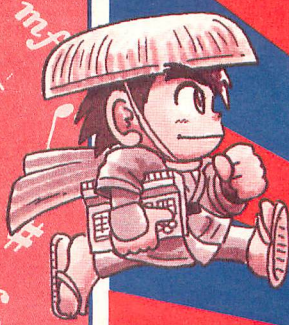
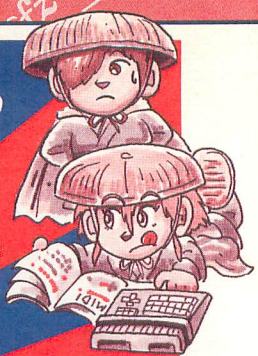
・スロットの変更
&HØØØØ≦アドレス<&H4ØØØ
&HF91F←PEEK (&HF341)
&H4ØØØ≦アドレス<&H8ØØØ
&HF91F←PEEK (&HF342)
&H8ØØØ≦アドレス<&HCØØØ
&HF91F←PEEK (&HF343)
&HCØØØ≦アドレス<&HFFFF
&HF91F←PEEK (&HF344)
・アドレスの変更
&HF92Ø←アドレス下位
&HF921←アドレス上位

◉リスト4 グラフィック画面にオリジナル文字を表示する(このプログラムのみディスクに収録されています)

```
GRP-FONT.BP1


100 SCREEN 0:COLOR 15,4,0:WIDTH 40
110 CLEAR 200,&HD000:DEFINT B-Z
120 ON STOP GOSUB 920:STOP ON
130 DIM RO(2),RA(2)
140 FOR I=0 TO 2:RO(I)=PEEK(&HF91F+I)
    :NEXT
    :AD=RO(1)+RO(2)*256'=== rom font add
150 RA(0)=PEEK(&HF344)
    :RA(1)=0:RA(2)=&HD0'=== ram font add
160 ST=32:EN=90        '=== ' ' ~ 'Z'
170 PRINT "Wait 6 (or 2) seconds."
180 FOR I=0 TO 126*8-1
    :POKE &HD000+I,PEEK(AD+I):NEXT
190 ON STOP GOSUB 940:STOP ON
200 '>>> screen initialize
210 SCREEN 5,0:OPEN "GRP:" AS #1
220 PRESET (0,0):DRAW "S4A0"
230 '>>> normal font
240 DRAW "BM0,8"
    :FOR I=ST TO EN:GOSUB 900:NEXT
250 DRAW "BM-120,8"
260 PRINT #1,"<<<<< NORMAL    >>>>>";
270 '>>> rom font --> ram font
280 FOR I=0 TO 2:POKE &HF91F+I,RA(I)
    :NEXT
299 :
300 '>>> make font1  [[ bold ]]
310 DRAW "BM+0,4"
320 FOR I=ST TO EN:FOR J=0 TO 7
330   D=PEEK(AD+I*8+J)
340   D=D OR D¥2
350   POKE &HD000+I*8+J,D
360 NEXT:GOSUB 900:NEXT
370 DRAW "BM-120,8"
380 PRINT #1,"<<<<< BOLD      >>>>>";
399 :
400 '>>> make font2  [[ double ]]
410 DRAW "BM+0,4"
420 FOR I=ST TO EN:FOR J=0 TO 7
430   D=PEEK(AD+I*8+J)
440   D=D AND D¥2 OR D¥4 OR D
450   POKE &HD000+I*8+J,D
460 NEXT:GOSUB 900:NEXT
470 DRAW "BM-120,8"
480 PRINT #1,"<<<<< DOUBLE    >>>>>";
499 :
500 '>>> make font3  [[ computer ]]
510 DRAW "BM+0,4"
520 FOR I=ST TO EN:FOR J=0 TO 7
530   D=PEEK(AD+I*8+J)
540   D=D OR D¥(1-(J>3))
550   POKE &HD000+I*8+J,D
560 NEXT:GOSUB 900:NEXT
570 DRAW "BM-120,8"
580 PRINT #1,"<<<<< COMPUTER >>>>>";
599 :
600 '>>> make font4  [[ italic ]]
610 DRAW "BM+0,4"
620 FOR I=ST TO EN:FOR J=0 TO 7
630   D=PEEK(AD+I*8+J)
640   D=D OR D¥2
650   D=D¥VAL(MID$("84442211",J+1,1))
660   POKE &HD000+I*8+J,D
670 NEXT:GOSUB 900:NEXT
680 DRAW "BM-120,8"
690 PRINT #1,"<<<<< ITALIC    >>>>>";
699 :
700 '>>> make font5  [[ neon ]]
710 DRAW "BM+0,4"
720 FOR I=ST TO EN:FOR J=0 TO 7
730   D=PEEK(AD+I*8+J)
740   D=(D OR D¥2) AND 85*(J MOD 2 +1)
750   POKE &HD000+I*8+J,D
760 NEXT:GOSUB 900:NEXT
770 DRAW "BM-120,8"
780 PRINT #1,"<<<<< NEON      >>>>>";
799 :
800 '>>> make font6  [[ mirror ]]
810 DRAW "BM+0,4"
820 FOR I=ST TO EN:FOR J=0 TO 7
830   D=PEEK(AD+I*8+J):DD=0
840   FOR K=0 TO 7
        :DD=DD-((D AND 2^K)>0)*2^(7-K)
      :NEXT
850   POKE &HD000+I*8+J,DD
860 NEXT:GOSUB 900:NEXT
870 DRAW "BM-120,8"
880 PRINT #1,"<<<<< MIRROR    >>>>>";
890 GOTO 890
899 :
900 '>>> sub : print
910 PRINT #1,CHR$(I);:RETURN
920 '>>> sub : ctrl+stop1 (ignore)
930 RETURN
940 '>>> sub : ctrl+stop2 (recover)
950 SCREEN 1
960 FOR I=0 TO 2:POKE &HF91F+I,RO(I)
    :NEXT
970 END
```

プログラム解説

100 テキスト画面初期化
110 メモリの領域確保／整数型宣言
120 ストップキー割りこみ宣言・許可1(CTRL+STOPで処理1へ)
130 配列宣言
RO(n)……CGPNTの初期値(ROMのフォントデータ格納アドレス・3バイトぶん)
RA(n)……CGPNTを書き換える値(RAMの&HDØØØ以降をフォントデータ格納場所とする)
140 配列変数RO(n)にCGPNTの初期値を設定／変数AD……ROMのフォントデータ格納アドレス
150 配列変数RA(n)にCGPNTを書き換える値(RAMの&HDØØØ)を設定。RA(O)はRAMのページ3のあるスロットアドレス
160 表示する文字の範囲設定
ST……表示開始文字のコード
EN……表示終了文字のコード
170〜180 待ちメッセージ／ROMに格納されているフォントのうち半分をRAMに転送
190 ストップキー割りこみ宣言・許可2(CTRL+STOPで処理2へ)
200〜220 グラフィック画面初期化
230〜260 ノーマルな文字表示(空白から「Z」まで。以下おなじ)
270〜280 CGPNT書き換え
300〜380 太文字作成表示
400〜480 二重文字作成表示
500〜580 コンピュータ文字作成表示
600〜690 斜体文字作成表示
700〜780 ネオン文字作成表示
800〜880 鏡文字作成表示
890 無限ループ
900〜910 文字表示サブ
920〜930 ストップキー割りこみ処理1(そのままもどる)
940〜970 ストップキー割りこみ処理2(CGPNTをもどして終了)

MIDI三度笠

あらゆるMIDI環境にトライ&レベルアップ・テク

今回はFM音源用データをMIDI用に直すことにトライ。なんといってもイメージに合う音色を探すのがもっとも重要なポイントだ。

→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

第4回★MIDI拡張BASICのZコマンド

Zコマンドはプログラムの知識が必要だけど奥が深い!

MIDI拡張BASICにはZコマンドというものがある。それについてGTのマニュアルには「MIDI機器に1バイトのデータを出力」と書かれているが、具体的にはZコマンドで何ができるのだろうか?

ズバリいってしまうと、ZコマンドはMIDI機器のエクスクルーシブ・メッセージを送るためにある。エクスクルーシブ・メッセージとは、規格化できない、メーカー専用、機器専用の情報を送るためのメッセージのことだ。これは各MIDI機器のマニュアルに必ず載っているので、まず、マニュアルをじっくり読むことから始めよう。

今回は例としてローランド社のCM-32Lを使用する。なぜならこの楽器はリバーブというエフェクトを内蔵しているのにもかかわらず、MIDIインプリメンテーション・チャートを見ると、コントロール・チェンジにリバーブは含まれていないので、その限りでは調節することができない。ところがエクスクルーシブ・メッセージを送ることにより、それが可能になるのだ。では、そのリバーブの例を下に載せておこう。

Zコマンドでエクスクルーシブ・メッセージを操ることによって、自分の楽器を自在に使いこなすことができるのである。

例:ZコマンドでCM-32Lのエクスクルーシブ・メッセージを送り、リバーブを調節

正味5行のプログラムで、ドレミファソラシドの音が深い、浅いと交互にリバーブがかかって鳴る。この楽器のユーザはマニュアルの20〜30ページをよく読んでほしい。多少プログラムの知識が必要だけど、リバーブ以外の設定もいろいろとできるのだ。プログラムリストの青いアミの部分はCM-32L専用で必ず同じ数値になるので覚えておくと便利。

注　　意

❶MIDIのメッセージは16進数で書かれているのでZコマンドを使うときは、それを10進数に直す。

❷チェックサムは128からアドレス、データの合計を引いた値。アドレス+データ≧128のときは、始めに128を引いてから、同じように計算する。

```
10 _MUSIC
20 '
30 PLAY#1,"@H2"
40 '
50 PLAY#1,"@44 V15 O4 Z240 Z65 Z16 Z22 Z18
 Z16 Z00 Z01 Z01 Z02 Z05 Z103 Z247 CDEFGAB
>C"
60 '
70 PLAY#1,"@44 V15 O4 Z240 Z65 Z16 Z22 Z18
 Z16 Z00 Z01 Z02 Z07 Z07 Z95 Z247 CDEFGAB>
C"
80 '
90 GOTO50
```

行50の注記: @44=音色指定、V15=ベロシティ、O4=オクターブ、Z240=エクスクルーシブ・メッセージを始める合図、Z65 Z16 Z22 Z18=CM-32Lの決まり文句、Z16 Z00 Z01=Ⓐリバーブモードのアドレス、Z01 Z02 Z05=Ⓑリバーブのデータ(MODE/TIME/LEVEL)、Z103=チェック・サム(128−Ⓐ−Ⓑ=103)、Z247=エクスクルーシブ・メッセージを終わらせる合図

行70の注記: Z02 Z07 Z07=リバーブのデータ、Z95=チェック・サム

 Q&A 〈Q〉AISTに「μ・PACK」と「μ・NOTE」を使うと、16chのMIDI楽器は最大何chまで使えますか。また、MSX2「MIDIサウルス」と「μ・NOTEJr.」の場合は何chまで使えますか。〈A〉前者の場合は16ch、後者は8ch。補足すると、「μ・NOTE」シリーズは、1つのトラックに1つのMIDIチャンネルのみ指定するもので、これらのなかにリズムセクションも含まれる。

これでキメる！ パワフル打ちこみテクニック

第3回★ドラム、ベースはリズムの主役!! 8ビート編

by 早坂泰成

早坂泰成／1961年生。5歳より始めたオルガンをきっかけにミュージシャンとなり、現在コンピュータ・ミュージックを中心に活躍。国内外の楽器フェア等、多数のイベントをキーボード奏者、プロデューサとしてこなす。

前回、前々回と基礎編をやってきたわけだが、今回からは、ジャンル別の打ちこみ方法にチャレンジしていこう。

まず、ジャンル別の第1弾として、8（エイト）ビートを分析してみよう。このリズムは、8ビートとひとことでいっても、さらに細かく分類されるので、現在その種類はロック、ポップス等あらゆるジャンルを含む場合が多いのだ。もちろん、16ビートにもロック、ポップスはあるが、その曲数は8ビートの比ではない。

ということで、8ビートに代表されるリズムとして、ポップス、ロックンロール、ヘビメタ、ロックの基本パターンを右のリズム譜にしてみた。おおいに参考にしてもらいたい。

これらのリズムを打ちこむ点でもっとも重要なことは、ジャンルによって、その楽器の音色を変えるということである。たとえば、スネアの音色ひとつとってみても、本来ポップスとロックンロールではまったく違うはずである。

そこで、たいていの音源には、スネアの音色がいくつかあるはずなので、それを曲によって使いわけたり、ピッチをコントロールして変えてみたりしよう。

それと、補足的なことだがベースに関していうと、同じ音程が続くときに音がつながって聞こえる場合がある。そういうときはゲートタイムに注意し、音間を4〜10程度あけるようにしたほうがよい。これはテンポによって違うので、そのへんは臨機応変に対応しよう。それでは、ステップアップしたところで、今回は爆風スランプの『リゾ・ラバ』に挑戦だ。ロックのビートでガンガンキメよう。

※ドラム譜の読み方は1992年10月号の本記事にあります。

8ビートの種類

楽譜の上段：ベース
楽譜の下段：ドラム

①のリズムはアメリカンポップスから演歌まで、とにかくよく使われるパターン。どんな8ビートの曲もロック系以外（ヘビメタ、ロックンロールを含む）なら、必ずといってもいいくらい、最低1か所は出てくるぞ。このリズムの特徴としては、ベースとバスドラのリズムが同じであること。②のリズムはオーソドックスなロックンロールパターンで、ベースの動きに特徴がある。たいていのロックンロールでは、このベースパターンになっている。③、④のリズムは組み合わせて使うと効果的である。③のベースは譜面上の3番目の音のゲートタイムを少し短めにするとよい。④のベースは1小節全部を16分音符で連続的に弾く場合もある。その場合、1拍めと3拍めのベロシティを強めにしてアクセントをつけると、より効果的になる。⑤のリズムもロックの基本パターンであり、ハイハットがオープンであるところに特徴がある。ヘビメタ、ロック、ハードロックは、とりあえずジャンルを別にしてあるが、それほどの違いもなければ定義もないので、ジャンル名にこだわる必要はない。①〜⑤のリズムは、あくまでも8ビートの一部である。

❶ポップス系

❷ロックンロール系

❸ヘビメタ・ハードロック系A

❹ヘビメタ・ハードロック系B

❺ロック系

スネアの音で曲が生きる

これでキメる！

(裏)　スナッピー

スネアの音は、スナッピーを入れるか入れないかで、大きく音が変わってしまう。たいていの音源は、Ⓐスナッピーを入れたノイズ混じりの音、Ⓑ入れていない固めの音、と最低でも2種類は持っているので、8ビートの種類に応じて使い分けよう。ポップス系はⒶの音、ロックンロール系はⒷの音、ヘビメタ、ハードロック、ロック系はⒶとⒷの両方を曲によって使い分けるのが基本的である。

今月の打ちこみ課題：8ビートはロックの基本!!「リゾ・ラバーResort Lovers－」爆風スランプ

今月の付録ディスク

ファイル名　SLIM−TTL. MID
君の笑顔. MID（カラオケ）
君の笑顔. MI2（メロ付）

FRIEVE作のBASICファイルが3曲。ファンダムに採用された彼の「SLIME WORLD」のMIDI版オープニングと、オリジナル『君の笑顔』のメロディー付とカラオケ。ドキュメントはその歌詞で、どれもCM-32L用。

■「君の笑顔」の音色のうちわけ

トラック	チャンネル	音色番号
1	2	78（サックス1） 8（エレクトリック・オルガン1） 88（トランペット1）
2	3	67（エレクトリック・ベース2）
3	4	77（パン・パイプス）
4	5	33（ハーモ・パン）
5	6	48（ストリングス・セクション1）
6	7	66（エレクトリック・ベース1）
7	8	97（ビブラホン1）
8	9	61（エレクトリック・ギター1）

■「SLIME WORLD」の音色のうちわけ

トラック	チャンネル	音色番号
1	2	57（ハープ1）
2	3	56（コントラ・バス）
3	4	52（バイオリン1） 89（トランペット2）
4	5	53（バイオリン2），88
5	6	48
6	7	49（ストリングス・セクション2）
7	8	112（ティンパニー） 79（サックス2）
8	9	112，78， 50（ストリングス・セクション3）

宿場町

★MIDIデータ集『サウルスランチ』★現在4巻まであるCM-32L用のデータ集でビッツーより発売。各巻10曲ずつで、#1、#2は「MIDIサウルス」用。#3、#4は「MIDIサウルス」、『μ・SIOS』用。価格は#1〜#3が3400円、#4は3800円でいずれも税別。また、#1のみCSM-1（カシオ）版とPHm（カワイ）版がある。内容は、#1は「魔女の宅急便」ほかアニメ、フュージョン、ポップス、クラシック。#2は「イーゴリ公よりダッタン人の踊り」など全曲クラシック。#3はモーツァルト集で「ピアノ協奏曲9番第1楽章」ほか。#4はニューミュージック系。いずれも音色の内訳が載っているので、ほかの楽器で鳴らすことが可能だ。

Let's Try ★いちばん単純なエクスクルーシブ・メッセージのノート・オン★この命令はMIDIの基本的な命令で、ほとんどの楽器で共通なものだ。また、このようなMIDIインプリメンテーション・チャートに載っているタイプの命令は、72ページに示したような楽器固有のキマリ文句はない。全2行のプログラムで、「10 CALL MUSIC」、「20 PLAY#1, Z145 Z40 Z127」。ただし、このプログラムはRUNすると音が鳴りっぱなしになる。あたりまえだけど。

ゲーム
制作講座

講師　飯島健男

第32回

なんと、突然の最終回。今まで好き勝手いってきたけれど、少しは参考になったかな。そこで、最後を締めくくり、ゲームデザイナーという職種が、ほんとうはどんな仕事をするものなのか、そのへんをもう1度考えてみようではないか。

ゲームデザイナーの仕事は何でも屋さん

プロデューサーって何だ!?

ゲームデザイナーは、いったい何をするのだろう？　こうして2年以上連載を続けてきたわけだが、やっぱりゲームデザイナーって何をするか、よくわからない。

ゲームデザイナーは、ゲームを作る人のことであって、そう考えれば、プログラマだって、ドット絵師だって、みーんな、ゲームデザイナーだ。実際、ソフトハウスによっては、プログラマをゲームデザイナーと呼ぶところもあるし、ドット絵などいっさいをともなうデザイナーをそう呼ぶ場合もある。ようは、よくわからんのだ。

じゃあ、飯島はゲームデザイナーを名乗っているが、実際にはどんな仕事をしているの？ということになる。ごもっとも。

それは、後でおいおい説明するとして、最近ゲーム業界の著名人における傾向を1つ。最近、ゲーム作家という呼び方がチラホラと出てき始めた。また、映画風に監督とか、監修、総合プロデュースなどというのまで出てきた。何だか、よくわからん。ゲームにおいて、監督とか監修って何するの？

プロデューサーって、制作者でしょ。実際の意味的には、金出す人ね。となると、会社の社長さん？　ところが、ややこしいんだよ。そういう人は、エグゼクティブ・プロデューサーと名乗ることもあるんだよね。で、エグゼクティブ・プロデューサーの下に、実際の製作を管理するプロデューサーなる者がいる。でもね、ここにディレクターなる職種まで登場したら、もうたいへん。ディレクターの下に、アシスタントまでいたりしてね。わかりにくいから、トップから順に説明しましょ。

まず、頂点のエグゼクティブ・プロデューサーは、会社の社長で、お金出して、ただ文句だけいう。この場合の文句は、ゲームの内容に関する文句ではなく、作品の遅れとか、宣伝面に関しての文句ね。ようは、売れりゃいいんだから。

で、その下のプロデューサーが、予算とか宣伝などのスケジュール管理をするわけ。ところがどっこい、その下にディレクターなる者がいたら、プロデューサーは威張っているだけ。

それで、実際に働き蜂のように動き回る存在がディレクターとなる。スタッフが遅刻したとか、病気になった、そんな連中を電話で呼びつけ、時には自宅まで駆けつけ、引っ張ってくる。そして、機嫌を害した連中のご機嫌を取り、あっちでペコペコ、こっちでスリスリしまくるわけ。

僕からいわせれば、あんまり職種が多いのは、反対だな。そのスタッフの名前がほしいとか、頭数を集めるためとか、ただの責任転嫁(てんか)用にぞろぞろ管理者をそろえるというのは、わけがわからなくなるだけだよ。管理職がぞろぞろ名前をつらねていて、実際にゲームを制作していたのは3人でした、なんてシャレにならないよ、まったく。

などと、他人事のようにいっているが、僕も、今やパンドラボックスというソフトハウスの社長だ。そのため、自分が直接からんでいないゲームにおいても、プロデューサーとして名前をつらねることがある。実際、我が社では、僕がプロデューサーを名乗り、実際働き蜂のようにあれこれと動き回るのは、ディレクターという役目の人。

僕は、外部交渉(宣伝や販促の打ち合わせとか、取引先との契約など)のみをやる。後は、実際にディレクターが率いるそのチームにまかせちゃう。だから、実際に僕が手を下す作品においては、シナリオなり、ゲームデザインなりで、きちんとそのパーツとしての役目を果たす。それほど、プロデューサーとか、ディレクターとか、監督とか、監修などという肩書きほど、ゲーム業界において適当で、あいまいでいいかげんなものはないと思うぞ。

多分、ゲームを作るうえにおいては、ディレクターという肩書きの人が、いちばん大変なんじゃないのかねぇ？　と、僕は思います。

ゲームデザイナーの仕事

そこで、話をもとに戻そう。ゲームデザイナーの仕事の役割。

最近、僕はこう思っている。ゲームデザイナーなどという肩書きは、存在しないのではないか、と。しいていうならば、ゲームを作っている連中は、全員がゲームデザイナーなのではないか、と。

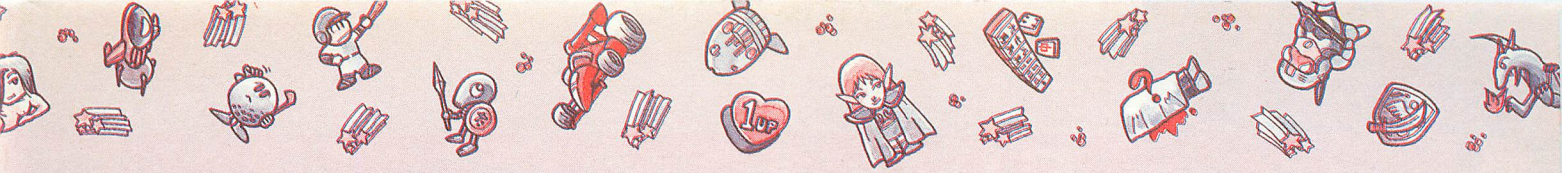
今まで僕が思っていたゲームデザイナーの役割というのは、そのゲームの企画を立てた人。そう、考えていた。でも、これだけゲームの規模が大きくなった現在、ゲームを企画するってことは、じつに山のような作業がある。これでは、もうゲームデザイナーという職種だけではくくれない。

以前にも、ゲームデザイナーは、2つに分けられるといったのを覚えているかな？　それは、シナリオライターと、システムデザイナー(システムエンジニアといってもいいかもしれない)だ。

シナリオライターは、読んで字のごとし。お話を作る人。最近わかったのだが、よく他業界から著名人を引っ張ってきて、ゲームのシナリオを書かせたりするでしょ。あれって、なかにはシナリオライターが2人いる場合もあるんだって。著名人が筋書きになるシナリオを書いて、それを実際の制作スタッフが、ゲーム用のシナリオに直すらしい。この場合、映画でいうなら、原作者と脚本家という分け方になるのかな。

そして、最近は、画面もよく動く。ビシバシ1枚絵を出すに

助手から一言

ほんとうにお疲れさま。今回で「ゲーム制作講座」は終了。といっても、ちょっと休養をとって新しい企画で、またスタートしようと思っている。こうやって長い連載をやっていて思ったことは、ゲームを制作する過程は、完全に分業されているわけでもなく、ジャンルもあまりにも広く、ターゲットも子供から大人まで、マシンもゲーム機からパソコン、業務用とさまざまに存在する、なんとも説明できない世界だということだ。我々はソフトハウスから「今度ゲームを作ります」といわれて、その開発

しても、マップ上でチョコマカとミニキャラが動くにしても、とにかく数年前では考えられないほど、動き回る。これらを設計するのが、演出家。もちろん、シナリオライターが兼ねる場合が多いが、最近はイラストレーターが兼ねることもある。画面のインパクトの問題ってやつね。また、高度なプログラム処理を行う場面では、プログラマ自身が設計することもあるのだ。

それから、規模が大きくなってくると、サブ・シナリオライターがつく場合もある。どういう役割かというと、RPGで町

や村などにいる捨てキャラ(直接的にシナリオにはかかわってこない、遊びの部分での登場人物たち)のメッセージや、戦闘画面やショップなどにおける一般的なメッセージ類を作る作業だな。

規模が大きくなればなるほど、たかがシナリオといえど、いろんな仕事に分けられるわけ。

お次は、システムデザイン。システムデザインとは、ゲームの核となる流れを作る仕事。ストーリー以外全般の設計といってよいだろう。コマンドの種類、戦闘の方法、マップ移動方法、画面レイアウトなど、さまざまなものがある。だから、これも、かなり多くのものに分けられるんだよね。

まず、最初にシステムデザイン以前の作業がある。アイデア出しというやつだ。どんなポリシーのもとにゲームを作るか。どんなタイプの作品に仕上げるか、概念的な部分を作る作業だね。

これを、僕はコンセプトデザインと呼ぶことにした。これは、奇抜なものでも、実現不可能なものでもよい。最初は、そんなアイデアでよいのだ。その後、みんなにコネ繰り回されてゲームはでき上がっていくのだから。

基本的にコンセプトデザインに必要な能力は、現ユーザー層やその時々の流行に関する敏感な反応と読み、そしてセンス、後は構成力だな。はっきりいってしまえば、このコンセプトデザインで、そのゲームのおもしろさの半分が決まってしまうといっても過言ではないからね。

もっとも、コンセプトデザインだけで食っていくというのは虫のいい話。だいたいほかのパートの人間がかけもちだね。たとえば、シナリオライター、実際にその企画の発案者、宣伝や広報担当の人、社長、等々さまざまだ。よく話に聞くけれど、社長の「こんなゲーム作れ！」という一言で、そのゲームを制作することが決定する、というのもあるそうだ。あ、僕の場合も、そうかもしれないな。

そして、コンセプトデザイン後のシステムデザインに関しては、じつにいろいろなパートに分けられる。コマンド仕様作成、戦闘仕様作成、マップ作成、画面レイアウト作成、各種データ作成、その他諸々の雑用がからんでくるのだ。

さらに、デバッグを行い、バランスの調整を行う作業は、ゲームデザインか？　ということもある。これって、ほとんどスタッフ全員でやる。最終的な訂正や調整を決定するのは、そのチームのディレクターであり、プロデューサーがすることなので、そうなれば、彼らもゲームデザイナーになるな。

と、いうぐらいに、ゲームデザイナーの作業はやることが多く、また区分けのしにくいパートなのだ。

ゲームデザイナーを目指す者よ。ゲームデザイナーという肩書きにだまされるなよ。自分は、どういう風に、何をやりたいのか。はっきりとした考えをもっておけよ。そして、実際の現場は修羅場(しゅらば)だぞ。「えー、それはプログラマの仕事じゃないんですか？」とか「グラフィックデザイナーに聞かないとわかりませんよぉ」などというアマちゃんは、プロでは通用せんぞ。

ゲームデザイナーとは、何か？　タテマエ上は、ゲームの企画をやる人。しかし、現場における実態は、上からいわれたこと、他人の遅れている作業、その他すべてをまかなう何でも屋さんなのだからね。

飯島は何をしていたか？

さて、最後に、飯島はゲームデザイナーと呼ばれているが、では実際どんな作業をしていたのか、『ブライ上巻』を例に取って説明しよう。

まず、シナリオ部分。ほとんど1人で書いたが、全部ではない。第1部におけるリリアンのシナリオ部分は、当時、僕のサブをやっていた佳丈(かじょう)裕子という女性に修行ということで書かせた。それを、ゲーム用に僕が組み立てた後、ブライの雰囲気を壊さないように多少のアレンジをくわえたわけ。後、各町や村における捨てキャラのメッセージも、ほとんど彼女が書いている。

とりあえず、新人の頃は、そういうぐあいに慣れてもらう。

さて、システムデザインだが、これは、コンセプトデザインと、おおまかな設定、およびマップのイメージラフ、最終的なバランス調整等などだな。細かく分ければ、たとえば移動中に本を読めるとか、HPを玉の光りぐあいで表示するとか、1度に敵が何百人もで攻めてくるなどのアイデア、基本コマンドの仕様書や魔法の名前や効果、アイテムの名前や効果、パラメータ関係等などは僕の行った作業。

逆に、敵のザコ・キャラのデザインや名前、実際のマップデザイン、各種計算式、その他多くの作業は、リバーヒル側のスタッフがやってくれた。

後、僕がやったのは、広告のコピー(宣伝の文章)とか、イメージデザインね。ああいうのは個人的に好きだから、頼まれないでも、ホイホイやっちゃう。そういう点から考えて、僕は、ゲームデザイナーというよりは、シナリオライターだろうなあ。

なーんて考え方の見直しもあって、この講座を今回で終了しようと思ったわけ。もう、僕がゲームデザインをあれこれいう時代でもないでしょ。1人で好きなお話を書いて、後ろでグチグチ口を出している方が似合っているし。

しばらくは、物書きに専念させてもらいます。そうそう、先月の予告で1か月のスケジュールを日記風に書こうかな、といっておきながらゴメン。それと、いままで送られてきたみんなのシナリオは僕が大切に保管している。それでは、サ・ヨ・オ・ナ・ラ。長い間ありがとう。

助手から一言

状況を誌面で報告していくわけだが、そこで、いい原作だったのに、有名な人を起用していたのに、どんどんつまらないゲームになっていき、それなのに突然そのまま発売してしまう、という例を知っている。プロデューサーは発売時期を守るのが仕事だし、キャラクタデザインはイラストを描いてしまえば終わり。みんな適当にやれば、問題なく終わる。それが落とし穴なのだ。飯島さんはそれをその人柄ですくってきた。この講座はそのエキスみたいなもの。みんなの役にたってもらえたら幸いだ。

情報おもちゃ箱

Fファン Fファン Bボックス

今月はMSXのイベントがある。しかもプレゼントがたくさん用意されている。1つは応募作品に対して贈られ、もう1つは抽選で。これは参加するしかない。しめ切りは12月17日必着。くわしくは右で。

EVENT 冬のMSXフェスティバル案内&作品募集&プレゼント情報

※イベントの問い合わせ／イベントスタッフ事務局☎03(3374)4857

今回は夏と同様に東京のみで開催。日程は12月19日(土)、20日(日)の2日間。時間は土曜14時〜18時。日曜10時〜17時。場所も前回同様の新宿住友ビルの地下1階ホール。新宿駅西口、副都心の三角形の高層ビルなのだ。

さて、先月号でもお知らせしたとおり、今回は全国のみなさんから作品を募集する。そして、もう1つおまけとして、アンケートに答えるプレゼントも。2つとも下記にくわしく書いておくので、ふるって参加してほしい。

冬のイベント特別企画／GT他豪華賞品を用意「MSXを使った自己表現」の作品募集

●テーマ「MSXを使った自己表現」
むずかしそうだけど、とにかくMSXと自分が関係あればいい。MSX関連で作品を募集する。作品は、自己紹介でも、自己アピールでも、思い出話でもかまわない。遊んで楽しかったソフトの話をとりあげてもおもしろい。ただし応募には必ず作品名を忘れずにつけること。
●作品の形態
CG、プログラム、AVフォーラム的なもの、音楽、「MSXView」で制作したもの、イラスト、作文、考えられるものは何でも可。
●賞品と発表
優秀な作品にはGT(1名)、電子手帳(2名)、カラープリンタFS-PC1(1名)、ソフトアタッシェ(3名)を用意。提供はもちろんパナソニック。発表はMSX・FAN1993年3月情報号。また、応募者全員のなかから抽選で50名の方に各参加ソフトハウスからのグッズが贈られる。こちらのほうは発送をもって発表にかえさせていただきます。
●応募方法
通常のMファンの投稿と同じように80ページの応募用紙に必要事項を書きこんで、作品といっしょに送ってほしい。あて先は<〒105東京都港区新橋4-10-7TIM「MSX・FANイベント係」>。なお、応募規定はMファンの規定と同様。
●しめ切り　1992年12月17日(金)必着

10周年を迎えるMSX関係者からこの際いろいろたくさんプレゼント！

●応募方法／官製ハガキかFAXで応募すればOK。ただし、以下のアンケートにきちんと答えること。
アンケート★1ほしいプレゼントの番号(下の「賞品と発表」を見てね)を1つ赤い字で書く 2郵便番号と住所と電話番号 3名前(ふりがなも) 4年令と学年(職業) 5初めて買ったMSXと現在持っているMSXの機種名 6MSX歴(年) 7なんてすばらしいのだろうと尊敬しているソフト名(MSXに限らず) 8同様に尊敬しているソフトハウス名 910回以上遊んだことのあるソフト名(3つぐらいまで) 10自分の部屋にある、あるいは持っているものの番号すべて(①電話 ②テレビ ③ゲーム機 ④ビデオ ⑤LD ⑥ラジカセ ⑦ヘッドホンステレオ ⑧コンポ(ステレオ) ⑨ワープロ ⑩楽器 ⑪コピー ⑫FAX ⑬パソコン ⑭モデム)
●あて先／ハガキは左の欄の住所と同じで「MSX10周年係」まで。FAXは03-3374-4746まで。
●賞品と発表／①GT(1名)、②電子手帳(2名)、③カラープリンタ(1名)、④ソフトアタッシェ(3名)をそれぞれ抽選で。また、はずれた人のなかからさらに100名に、⑤マイクロキャビンを始め、各ソフトハウス&編集部からのグッズを用意。発表は①〜④までを1993年3月情報号、ほかは発送をもってかえさせていただきます。
●しめ切り／ハガキもFAXも1992年12月17日(金)必着。

BOOK ゲーム業界白書

「ゲーム制作講座」でおなじみの飯島健男氏執筆のエッセイが出版された。ゲームを作っている側からみた業界の実際や、ソフトハウスの日々のことがぎっしり100項目にわたって書かれている。しかもいまどき上下2段組み。読みごたえがある。アスキーから1280円で発売中。

←ためになるゲーム業界エッセイ

BOOK 光栄のハンドブック

今月も巻頭で紹介している光栄の歴史シミュレーション『蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史』のハンドブックが発売された。武将や国、后などのデータがぎっしりつまっている。また、いつものように、その時代の背景やそれぞれのプロフィールの紹介もある。1860円で発売中。

←これさえあれば作戦をねるとき百人力。データも読みものもあり

PRESENT さあ応募しなさい

①オリジナルビデオアニメ「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」発売記念テレカ……10名様(提供/アミューズビデオ)
②「交響組曲「ドラゴンクエストV」天空の花嫁」のCD発売記念腕時計……5名様(提供／アポロン)

↑主人公セリオスの友人ソニアをテレカに(50度数)

←CD発売記念、ドラクエのロゴ入りクォーツ腕時計

応募方法

官製ハガキに左下の応募券をはり、①ほしいプレゼント番号と名前、②住所(〒も)・氏名・年令・電話番号、③今月のFFBでおもしろかったもの、④なにかおもしろいこと、以上を明記のうえ、下記の住所まで送ってほしい。
〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM「MSX・FANのさあ応募しなさい」係
しめ切りは1月5日必着。発表は2月発売の本誌で。

プレゼント係より

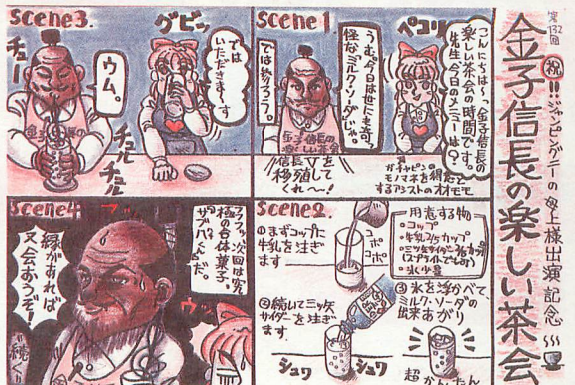
12月情報号当選者発表分までの「さあ応募しなさい」「アンケートプレゼント」のうち、まだ発送されていない「シムシティー」をのぞく発送はすべて終了しました。いままでのプレゼントや、採用されたのにテレカが届かないなどの不明な点がありましたら、住所・氏名・電話番号を明記のうえ、何月号の何の件かを書きそえて、ハガキで左記の応募方法と同じ住所のMSX・FAN編集部プレゼント係までご連絡ください。なお、通常の発送は、発表後約1か月ぐらいかかります。

応募券 FFB①

アンケートハガキより

●わたしはスルメカ／オレはけっこう前からMファンを読んでいたが「おはこん」は読んでいなかった。それが最近読みはじめて、こんなに怪しげな魅力にあふれたページがあるとは思わなかった。かめばかむほど味の出るスルメではないが、読めば読むほど泥沼にはまっていくようだ。だんだん自分が変わっていく。ああああ……というわけでもっとページを増やしてほしいのだ。(兵庫・小野寛幸)⇨今となってはかんでくれる男さえほしいバボ様だ。(バ)

おはなしこんにちわっ

ひさびさイラスト講座

↑京都・鶴田のジャンピングニー⇨安易にコーナーを作ってはすぐに忘れる、政治家の公約のようなイラスト講座だぞ。と思ったら、こんなもん載せてしまった。個人的には飲みたくないので飲まないが、カルピスソーダのようなものだろーか(ノ)

●私、奈良の三冠王のサインをセリにかけるとしたら、いくらの値がつくのでしょうか。読者のみなさん、こんどハガキのすみにでも書いてください。　　(奈良・奈良の三冠王)

そういえば、以前、ささやが「バボさん、これにサインをつけて奈良の三冠王に送ってあげてくださいよ」とMファンテレカをもってきたが、すまん、使ってしまったぞ。現在、度数は9だ。しかし、ささやもやさしいヤツだ。うるさいけど。

●バボさん、ささやさんが好きなんでしょ。セクシーダイナマイツをたった5万でやるといってみたり、2度も答えを聞いてみたり、じつは「愛してます」といわれるのを待っているに違いない。　　(長野・ちくたけ)

ささやは嫌われていて、わたしくらいしか構ってやる人がいないのだ。

それはウソで、もうささやしかわたしのことを構ってくれないので、ついうれしくて書いてしまうのだ。みんな、たまには話しかけてくれよ。

さびしくて暴れるぞ。

●バボさんはおはこんのほかに仕事あるんですか。　　(新潟・治田弘樹)

いつでも結婚できるように身軽にしているのだ。準備は万端だ。しかし、友だちもいないのに男ができるわけがない。

●そのむかし、二枚目で通っていた志垣太郎が某テレビ番組でデビル志垣といったり、CMで「ダブルパンチ!」とかいってるのが不愉快でたまらない。　　(大阪・大塚正之)

そのむかし、みなし子でなにか悩みがあると海でトランペットを吹く不良をやらせたらピカいちだった。それはやがて大映テレビ「乳姉妹」の松村雄基にうけつがれていたぞ。

●僕の母は自転車のことをチ○チンと呼び、買い物にいくときはかってに僕のチ○チンをかりて乗っていってしまう。　　(群馬・チ○チン登校者)

ささやもキミの母さんにならチ○チンくらいいつでも貸すそうだが、おいしいものは人に食べさせたい主義なので譲るぞ。

●バーボさんバーボさん/おーかおおでかいのね/そーよ/わたしーも/あたまがでかいー。　　(千葉・おぎ)

ハハハ、ばかだなあ、わたしは頭もでかいんだよ。

●Mファンを買って最初に読むのは次号予告だ。次が出ると知って安心してから読んでいる。　　(千葉・沼田昭彦)

わたしも「来月も編集会議あるかなあ」とどきどきしながら暮らしている。

●身につけるとUFOを見たり、恋人ができたり、ニキビが治るといわれる「幸福のペンダント」を購入したが、しばらくして電話で、「おめでとうございます。あなたは全国1万人の中から選ばれました」などという幸せな電話が来て、高い英会話教材をかわされそうになったぞ。　　(福岡・李香蘭)

そうか。わたしはそのアルバイトをやっていた。

●うちの猫は外に遊びにいくたびになにか家に持って帰ってくる(虫など)。そしておもむろに殺してしまう。ああ……南無……。　　(山口・亀田大介)

猫を飼っているバボ様だが、そういえば目がさめたら枕もとに鳥の顔があって驚いたことがある。シーツに血痕までついていたぞ。ところで南無といえば「お手手のしわとしわを合わせて幸せ」のあの子はいまいくつになったのだろうか。

●このまえ体育祭の予行練習をしたら日焼けをした。それはいいがハチマキの部分だけ白く残ってしまった。テレカより日焼け止めをください。　　(愛媛・国政朝良)

そんなおまえにテレカをさしあげよう。でこにはいつもハチマキの絵をかいて、いかにもしているように見せておくのだ。

●小林亜星とサム・ハン・キンポーと山下清と中谷(商大高3年4組)は似ている。　　(大阪・本村和彦)

藤田まことに似た女を知っているが編集部の村山という若者はネギに似ている。鴇田という若年寄りはダチョウ倶楽部の小さいのに似ているそうだが。

ところで、このごろ死にたい気分のわたしだが、こんなわたしにすこしはやさしいことばをかけてはどうだ。ではまた来月。　　(バボ)

ノンフィクション3本立て

なんと バボさんは ドラクエVにも出現していた!

バボさんの世をしのぶ仮の名は「エンプーサ」だだっ!

←ワザ いきなり おどりを おどってしまう。まわりも つられて おどってしまう。

証言1
私はゴールドを全部はたいて主人公に最高の武器・防具を持たせました。それなのにバボさんによく似ているエンプーサに踊りを踊らされて攻撃できませんでした

証言2
にげだしたドレイむすめは、修道院から5歩のところでバボさんに遭遇。会心の一撃にあり、アッという間に葬り去りました。

証言3
バボさんといえば5万円 5万円といえばバボさん 私はバボさんに遭遇したとき持ち金を始めました でも☆〜ドラクエVには ひみつのコマンドがないのでした残念

↑東京・Mファン・池田かずちょとドラクエ兄弟⇨律儀なMファン諸君にはわからないかもしれない。全国7千万(ちょっとウソ)のMSXユーザーがバボに出会える日が1日も早く来ることを祈るぞ(ノ)

ジョイフル
A4058-0□
かばかば白樺湖
●出発日
1月5日(火)〜4月2日(金)の毎日出発

最近のスキーツアーパンフは許し難いものがあります。

←愛知・井上博登⇩修飾語を使い果たしたのか。やはりバスのフロントに「かばかば白樺ツアーご一行様」と書いてあるんだろうか。「えばえば苗場」とか「まんまん万座」とかいくらでもできそーだ(ノ)

日	曜	献立名
1	木	ソフトめん・牛乳・カレーソース・ポテトチーズがらめ・生野菜・アーモン
5	月	ゆかりごはん・牛乳・かき卵汁・かじきたけのこのうま煮・
6	火	コッペパン・牛乳・わかめスープ・ツナサラダ・りんご・マ
[illegible]	[illegible]	麦ごはん・牛乳・えのき[illegible]煮・柿・納豆
9	[illegible]	[illegible]
12	月	麦ごはん・牛乳・かぼちゃのみそ汁・さんま塩焼・大根の漬
13	火	チーズパン・牛乳・白菜スープ煮・えびだんごもち米蒸・ひたし豆
14	水	麦ごはん・牛乳・すいとん[illegible]きゃべつもみ・[illegible]
15	木	[illegible]きつねうどんの汁・[illegible]き揚・生野菜・
16	[illegible]	麦ごはん・牛乳・すきやき煮・[illegible]・みかん
19	月	麦ごはん・牛乳・五目いり煮・魚ごま照焼・もみじ漬

←長野・ちくたけ⇩長野県の給食メニューはなかなかヘルシーだ。どういう形態で出てきたのか見当もつかないが、みなの健康のため、栄養バランスを熟考した上でこうなったのだろう。ゆめゆめ残さぬように(ノ)

おもしろい話はおはこんへ

【募集内容】「おはこん」ではつねに次のような投稿を待っています。しめ切りなし。①街で、学校で、会社で、自宅で、テレビのなかで……偶然見つけた「おもしろいこと」。国籍・性別・ジャンルを問わず。⇩「バボ」係まで。②楽しい絵から、気絶するほど難解なコママンガまで、胸を打ち頭を破裂させるハガキアート。⇩「ノミヤマ」係まで。③新作、古典を問わず、イラストによる各種遊び技または教養講座⇩「イラスト講座」係まで。④不思議な悩みは⇩「バボの人生相談」係まで。【特典】①〜④はとくに功績のあったハガキに、②③は採用者全員にMファンテレカをさしあげます。※あて先は〒105 東京都港区新橋4-10-7TIM「MSX・FAN編集部・おはこん」係まで。

アンケートハガキより

●おまえがいうか/先日知ったのだが、国会議員でT下派でS川Q便からG億円もらったK丸氏の陰で、1億円もらっていた元N県知事のK子氏は、わが校、桐生高校の先輩だった。ついでに両親とおなじ町の出身だ。K丸辞任万歳!(群馬・千明正人)⇨K子といえばテレビで泣くなよ松阪慶子の父。ところでK丸辞任しろとY梨まで行ってホザイたAトニオ1木! そういうおまえも昨年なにかもらってはいなかったか? 人のことをいってる場合か。(B)

バブル崩壊のあおりを受け(たかどうかは知らないが)、しばらく1ページ体制でお送りすることになった。とにかく、ガンバ! 評:高田陽

12/24 ファルコムスペシャルBOX'93

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-9012〜15
価格	6980円(税込)
備考	

いよいよ年末の風物詩、ファルコムスペシャルBOXの季節がやってきた。4枚組とボリューム感はたっぷりで、その内訳は通好み。なにしろ、ディスク①〜③のいずれもが初のオリジナル・サントラ化作品なのだ(①ロードモナーク&アドバンスド・ロードモナーク/②ブランディッシュ/③ぽっぷるメイル)。また、『イースⅣ』、『風の伝説ザナドゥ』といった新作をアレンジしたディスク④も見逃せない。米光亮氏+J. D. K.によるアレンジで、ハイ・スピードだったり、たおやかだったりと曲調にメリハリがある。

FALCOM SPECIAL BOX '93

12/24 コナミ・オールスターズ1993

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-9016〜18
価格	6200円(税込)
備考	1993年スナッチャーカレンダー、ケイイバくんステッカー付

今年度版のコナミ・オールスターズは、インタビューやD.J.スタイルの進行など、会話がふんだんに織りこまれているせいか、全体の雰囲気がとてもフレンドリー。音楽だけが流れ続ける普段のアルバムとは一味違う魅力がある。ファンは矩形波倶楽部の古川&森本ペアのボーカル曲に注目するかも知れないが、マニアの目はコナミ宣伝の早坂&砂井ペアのボーカル曲に注がれることだろう。

↑早坂&砂井コンビ

12/16 熱唱!! ストリートファイターII/CAPCOM

メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00103
価格	3000円(税込)
備考	93年度版ストIIカレンダー、山本/宮前ポスター付

12人のキャラクタ1人1人のイメージ曲を、12人の有名人が歌いあげたアルバム。歌い手の人たちがスゴイ……。

12/16 重装機兵ヴァルケン

メーカー	東芝EMI
媒体	CD
品番	TOCT-6861
価格	2500円(税込)
備考	

NCSのスーファミ版ロボット・アクションのCD化。シンセ・アレンジ3曲+MIDIアレンジ14曲収録。

12/16 交響曲シンセ組曲「46億年物語」

メーカー	アポロン
媒体	CD
品番	APCG-4030
価格	2800円(税込)
備考	

すぎやま・こういち氏が作曲を手がけたスーファミ版アクションの、シンセサイザ・アレンジ・アルバム。

12/16 組曲ウィザードリィV

メーカー	アポロン
媒体	CD
品番	APCG-4031
価格	2800円(税込)
備考	

羽田健太郎氏作曲による、スーファミ版RPGのアルバム化。全曲、シンセサイザによるアレンジとなっている。

12/21 スーパーダライアスII〜PCエンジンワールド〜

メーカー	NECアベニュー
媒体	CD
品番	NACL-1084
価格	2800円(税込)
備考	ヴァーチャルサウンド

CD-ROM²版のサウンドを、バーチャル・サウンド・システムを使用して収録したアルバム。全16曲。

12/21 信長の野望・覇王伝

メーカー	光栄
媒体	CD
品番	KECH-1033
価格	2900円(税込)
備考	

同名新作の信長シリーズ第5弾のサウンドウェア。作・編曲はおなじみ菅野よう子氏。和楽器を中心に構成。

12/21 魂の門〜ダンテ「神曲」より〜

メーカー	光栄
媒体	CD
品番	KECH-1025
価格	2900円(税込)
備考	

同名の新作アクション・アドベンチャーの光栄サウンドウェア。詩人ダンテの「神曲」地獄編の世界を音楽で。

12/21 CDドラマ・コレクションズ「三國志」三、曹操孟徳之巻〜鳳舞、闇世を貫く〜

メーカー	光栄
媒体	CD
品番	KECH-1034
価格	3300円(税込)
備考	8cmCDとブックレット付

野心に満ちた青年将校、曹操孟徳(そうそうもうとく)。戦い、出世、出会い、訣別(けつべつ)……波乱のときを経て、彼は劉備(りゅうび)との対決へ。

12/21 CDドラマ・コレクションズ「三國志」四、諸葛亮孔明之巻・II〜飛龍、翠風を招ぶ〜

メーカー	光栄
媒体	CD
品番	KECH-1035
価格	3300円(税込)
備考	8cmCDとブックレット付

長坂橋の戦(いくさ)で劉備軍が曹操の追撃を断った直後、軍師・諸葛亮は呉の孫権を曹操と戦わせるため単身江東へ赴(おもむ)く。

12/16 嵐になれ/山本淳一 C/Wカラオケバージョン

メーカー	ポニーキャニオン
媒体	シングルCD
品番	PCDB-00003
価格	800円(税込)
備考	

光GENJIの山本淳一さんの歌うRYUのテーマ曲。同時発売のアルバム、『熱唱!! ストリートファイターII』からのシングル・カット。

12/16 夢へのポジション/宮前真樹 C/Wカラオケバージョン

メーカー	ポニーキャニオン
媒体	シングルCD
品番	PCDB-00004
価格	800円(税込)
備考	

CoCoの宮前真樹さんの歌う春麗(チュンリー)のテーマ曲。上のシングル同様、同時発売のストIIボーカル・アルバムからのシングル・カット。

12/16 エルフ・ベストキャラクターズ2

メーカー	NECアベニュー	
媒体	ビデオ	LD
品番	NAVL-10015	NALL-10029
価格	各3800円(税込)	各4800円(税込)
備考	60分カラー、ビデオ/Hi-Fiステレオ、LD/ステレオCAV	

ドラゴンナイト2など、人気作品のCG集。デジャの画像に声優さんが声を当てたものなど新しい試みも。

12/16 イース 天空の神殿〜アドル=クリスティンの冒険〜第1巻

メーカー	キングレコード	
媒体	ビデオ(1/21)	LD
品番	KIVA-156	KILA-50
価格	各5800円(税込)	各5800円(税込)
備考	30分カラー、ビデオ/Hi-Fiステレオ、LD/ステレオ	

天空の国「イース」。失われた楽園を舞台に、アドルの冒険が今始まる。OVA全4巻シリーズの第1巻。

12/16 ストリートファイターII MAD REVENGER 復讐の戦士

メーカー	東芝EMI
媒体	CD
品番	TOCT-6802
価格	3000円(税込)
備考	初回予約特典/うるし原智志描きおろしB2春麗オリジナル・ポスター

好評の前作に続き、ドラマとアレンジ曲を収録したストIIのバラエティ・アルバム。春麗のD.J.なども収録。

●そんなおまえに名言を残そう/ああ……もうすぐ受験だあー! このままでは受かりっこない。いったいどうしたらいいんだあー! お願い、助けてバボさん。(神奈川・YOPPY)⇨わかった。絶対に受かりっこなさそうなおまえに(そこまで書いてないが)すばらしい勇気を与える一言を残してやろう。しかし、あまりにすばらしすぎてあと50年は残りそうなので、わたしが死んでから「知ってるつもり」で聞いてくれ。こぶ平の母さんも泣くぞ。(バ)

投稿ありがとう

9月期整理分(12月情報号採用者対象者分より)

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の方の一覧です。今回は12月情報号のために9月に整理した分となります。複数投稿の場合は「他②(他に2作品の応募あり)」とし、実際の掲載者は赤字にしてあります。また、整理日とあるのは実際に選考のためにしめた日です。

ファンダム

●北海道
ブロックホール　その他③/今村秀樹
スタントマンの無謀な企て　他①/石下昌宏
サーキットS　他①/菅原崇行
N.FORD杯クイズ選手権　他①/野口義夫
●青森県
JUMP BALL　他①/村林恒
●宮城県
STEAL CHAMPION/阿部俊一郎
RANDOW/八重樫邦雄
●福島県
KING CITY/阿部鉄平
●栃木県
SHOOTING STARII/五十嵐一頼
●群馬県
CHECK!　他①/吉田聡
ばくだん　他②/吉田大祐
しんぼのWall Color/小暮慎吾
●埼玉県
ノイズ　キャラクター/横堀君夫
●東京都
タイホDA!　宇宙指令へん/佐怒賀裕
●神奈川県
MAKE FLOWER/大川原宏志
A・B BATTLE/坂上彰
Egg Robbers/長野誠
●新潟県
KNOCK!!/水澤勝栄
●石川県
POPS/俵広明
基地を守れ　他④/東田浩幸
●福井県
氷をつくろう　他②/北川航
●愛知県
MSX-WATCH ver.5/上田睦
●三重県
BENDBENT/界外年応
アルファベットが飛んだ日/葛島圭一
アルファベット推理ゲーム　他①/竹越裕司
夏だ!　みんなもマウスで遊ぼう!!/大西良一
●大阪府
1000000000色同時表示/玉寄尊
ひで一話/山添博史
一騎打/干場裕昭
パネルバトル　他①/矢野真士
SWIMMER・改　他①/北川豊和
NAWABALI　他①/福井周一
イカのなわばり戦争　他①/安達一晃
Ex-Gravity/斉藤友昭
計算ファイター/花畑次郎
S-FIGHTER'/柘植正俊
紆余曲折/今井啓明
●兵庫県
まあすこ/肥爪繁之
●奈良県
CPU-CHANGER2/池永勝芳
●広島県
OVER THE HORIZON　他①/岡田浩二
迷路　他②/出口智秀
きぃわめょ!/田室勝哉
●愛媛県
恐怖の水泳教室/清水圭介
●高知県
てんてこマウス/岡林大
●熊本県
TEMIMU/廣田祐介
(整理日9月11日)

AVフォーラム

●秋田県
目のつけどころ/樋渡亨
●宮城県
ハングライダー　他⑤/山本哲也
●福島県
A・T・ブッチャー　他①/小笠原和裕
●埼玉県
ほういち/原田敏峰
SUMMER HAS GONE/佐々木聖司
しゃぼんだま/黒岩慎吾
●千葉県
筋肉　他①/寺分教至
落石　他②/守田圭介
●東京都
秋の花火　他①/福留英明
NAMIDA/池田雅俊
Helicopter/斎尾裕史
●神奈川県
歩く線　他③/青山卓
中曽根さん/保科正行
●新潟県
夕日の中のドラエモン　他①/海老真
ヘリコプター　他①/中村英雄
車の…/岩崎聖
●長野県
あらしがくるとこ/板倉勝宏
●愛知県
こけちゃいました♡/阿知波基信
●三重県
流血/大西良一
ちきゅう　他①/界外年応
●滋賀県
本当のバーコード頭。そして……　他①/塚本喬
●京都府
反射/藤堂貴弘
蟻地獄　他⑤/四辻孝文
ちょっとそってみて下さい!　他③/岡本治
●大阪府
恐怖の雷/向井裕
Mr.ポポ/中野大輔
エーエスユーエス　他④/玉寄尊
●鳥取県
かくだいしよう/吉田光利
●広島県
マグネットボール/藤岡智治
あんた、びんぼう?　他②/神田里志
●高知県
星が…　他①/岡林大
●大分県
観客　他①/野島智司
●鹿児島県
未来の手術の跡/川添隆志
(整理日9月16日)

FM音楽館

●北海道
TRIGON「Faraway」/小川啓
水滸伝天命の誓い「好漢、街をゆく」/藤井秀樹
ムーンマッドネス　他⑥/平野正和
●青森県
MADDRAMS　他②/後村寿明
●岩手県
お祭り/小林尚
●宮城県
グラディウスIII「In the wind」　他②/鈴木英紀
●福島県
きまぐれオレンジ☆ロード「NIGHT OF SUMMER SIDE」　他①/宮崎浩幸
●茨城県
なんだこりゃ　他①/小林靖彦
ソーサリアン「エンディングI」/本馬幹子
●群馬県
血夏の魔　他⑤/柄沢和明
Out of sight/石橋渡
●埼玉県
運命との戦い/長沢善昭
●東京都
スペースハリアー「MAIN THEME」　他①/中園義和
道化師のスイング/板垣直哉
グラディウス「STAGE6」/四辻孝文
イース「First step toward wars」　他①/伊東聖夫
●神奈川県
魔道物語1-2-3「TRY OUT」/指田博史
●新潟県
ソーサリアン「天の神々たち・コンバットシーン」　他①/遠藤正樹
●福井県
BARADUKE　他③/谷口洋一
●岐阜県
働き蟻の踊り　他①/川村昌史
GOLFING GREATS「ランキング」　他③/福本昌弘
●三重県
コンドルは飛んで行く/大西良一
JELHIME　他①/小林由幸
●京都府
スーパー魂斗羅「Hotter than hell」　他①/羽尾健
●大阪府
三國志「婚姻」/干場裕昭
Barbarian　他⑥/福井英晃
●兵庫県
ウォーロイド「Theme of warroid」/岡見健生
●奈良県
イース「Rest In Peace」　他④/野尻武史
●和歌山県
サウンド・オブ・サイレンス　他①/内田新哉
●広島県
奇妙不知の幻想/出口智秀
●愛媛県
スーパーマリオ「水中BGM」/野首信隆
●高知県
機械の機械による機械のためのマーチ/岡林大
●長崎県
LAST CHRISTMAS/平間佳英
●鹿児島県
GBドラキュラ伝説「REVENG」　他⑤/荒瀬孝志
(選考日9月17日)

ほほ梅麿のCGコンテスト

☆イラスト部門
●北海道
女剣士　他①/島津貴広
グラフサウルスがほしい①　他②/鈴木充
むうっ/中野浩司
●福島県
ど、どうか願いを……　他①/稲川千鶴
●茨城県
じがぞう/志村圭介
●群馬県
夏の思い出/入澤斉
●埼玉県
幻想一山/塩田一市
ジョージ・ハリソン/秋山英司
早秋と少年/清水一賀
誕生/相田一樹
VOGUEING OF FANTASY/山崎聖卓
●千葉県
秋っぽい　他①/三留貴史
●東京都
意識下/高橋正人
おろかなにんげんめ　他①/斉藤大輔
「最後まで描けよ!」とウィザード談/宮入円
ドライバーは仮免　他①/龍渕いづみ
KEY/古川健太郎
●神奈川県
公園のアヒル/築地琢郎
●山梨県
劉備〜冬〜/川上圭一
●長野県
異世界の少女/田口敦也
ウンディーネ　他①/竹内理
どうしようか……/柳沢雅美
無題　他①/小林敬一
りんごの木/藤森幸義
●富山県
さぁ、とんちで切り抜けろ!!/宮本哲也
●福井県
別荘にて/毛利信之
●岐阜県
何者だっ!!/立川秀樹
●静岡県
ナイスピエール/西村雄野
●愛知県
Guitar Boy　他①/辻高志
●大阪府
海水浴の忘れもの/森哲夫
Alice in screen1/福井周一
Office Lady/千塚佳
SKY/関未知
●岡山県
GOKU　他②/定岡優一
Memories　他②/川崎資文
Painting〜異国の少女〜/大内孝之
●愛媛県
星/蝶野丈晴
●福岡県
風の谷のナウシカ　他①/澤田秀昭
りびんぐゲームより、いずみちゃん　他③/村上周太
●長崎県
海?陸?　他①/北原真二
戦え!　雄渾戦士タイタン/七條直樹
●熊本県
F I L E S　他②/宮崎翔
●宮崎県
星の創造者　他①/米良宏幸
TEARS"天の涙"/石那田光二
☆紙芝居部門
●福岡県
サヌの日記〜サヌとの出会い〜/村上周太
☆ぬりえ部門
●茨城県
ぬりえ/坪井敏明
●千葉県
美女/杉岡伸作
不良/菊池建比古
●東京都
ぼうけんしゃ/小林朋広
●神奈川県
おおかみと赤帽子ちゃん/吉田直子
●長野県
無題/小林敬一
●滋賀県
むだい/宗本誠太郎
●兵庫県
おおかみつかい/日上和也
●宮崎県
森の中で……/石那田光二
(整理日9月9日)

ゲーム制作講座

●群馬県
人間まるごと改造試験　他⑤/井ノ川順二
(整理日9月14日)

スーパー付録ディスク

☆MSXView
新MSX/安立浩
☆MIDI用演奏データ
●神奈川県
CHASER/皆川忠信
●広島県
Ys「See You Again」/竹内善浩
☆そのほか
●茨城県
「スーパー上海ドラゴンズアイ」レイアウトデータ/成嶋健一
●千葉県
10のエンディングが見れるプリメのデータ/田口年克
「THINFAT」セーブデータ/鈴木道隆
●富山県
S-FIGHTER.TR/岡田弘己
●愛知県
「S・S・T」マウスバージョン/三浦元喜
●大阪府
PSGでおしゃべりVer.1.25/津国真司
●広島県
ねこバレー'(ダッシュ)/岡田浩二
漢字ROMなしでテキストデータを読む/芳野亜樹
(整理日9月14日)

キャンペーン版大戦略マップコンテスト

●北海道
RED BEAR2　他①/柳沢和浩
マップエディタ/増井雄一郎
●青森県
OLYMPIC'92　他②/小沢達郎
●宮城県
Germans Migration/櫛引要平
We love　マイクロキャビン/茂泉耕司
離れ小島の戦い/斎藤信仁
●福島県
ニホンレットウ/小沼良嗣
Battle wybern　他⑤/赤間孝
●茨城県
FALCON HEAD/平井健
COLONEY/山城正祥
Petit Ile/水沢功
●群馬県
ロイヤルバトル　他②/野村昌輝
●埼玉県
SAN GOKIU SHI　他⑥/宮崎幸雄
Sea Battle　他③/与那国良成
ニュートンの法則/荒井勝洋
PRACTICE　他③/桜井伸之
●千葉県
Mazeland　他②/鈴木道隆
ディスクシールでの戦い　他④/守田圭介
SHIMIZU WARS/木村英人
VS ISLAND　他④/片岡忠則
Sexal Battle　他⑤/横山政満
ESCAPE CLAUSE　他⑤/家田貴弘
●東京都
みつりんのたたかい/水口直希
FOUR SURVIVE/尾張稔
FOUR ROMANCE　他①/福山竜吉
マップエディタ/鈴木考人
TWIN LAND　他⑧/丸山聡
●神奈川県
ストーンファイティング　他②/福井信之
蜻蛉よ止まれ　他②/鈴木大輔
Forresc City　他②/工藤哲朗
ISLAND　他⑪/平井誠
MSX・FAN　他⑤/今坂光太
SMALL ISLANDS　他⑫/伊藤栄記
●長野県
日本列島ウォー　他②/猪飼一宣
アジア　他⑪/中野浩正
●新潟県
ATLANTIC WARS　他⑥/小泉正人
●石川県
David's Star　他②/木戸俊光
●愛知県
Beringの嵐　他①/長尾勝将
ラージェスト・トライアングル　他①/平野努
CHINA WARS　他⑫/植田慈郎
タニノ　タタカイ!　他④/小栗守雄
Silent Lakes　他⑬/佐生貴寛
●大阪府
ポルコの島/森津正臣
War of Nariah　他②/森川和宏
an INLET/上坪耕一
World War　③/圓越広嗣
TRICK OF BASKET　他④/加藤伸二
●兵庫県
In the twilight　他①/冨高修
OKEHAZAMA'S WAR　他①/松下恵
ISIGAKI ISLAND/丸太隆
なまえがないよ/南功治
Crowded Area　他①/柳田弘志
SEA-MOON　他②/佐々木宗一郎
めいろ　他⑱/中村淳
●岡山県
VEREMINA-BATTLE/矢谷泰之
DOUGHNUT WORLD　他⑬/松根大輔
●広島県
Battle of the canal　他①/山川健太郎
へへへのもんじよえいえんに/寺本博久
Hexagon Area　他①/舛岡淳
マップエディタ/江崎大介
●山口県
小さな国　他①/上野拓朗
MSX・FAN/上野洋平
●香川県
バトル　デルタ/安藤信之
WERGDC POL/土井勉
●愛媛県
不落都市　他⑦/平井浩二
●高知県
WORLD WAR3　他①/和田太郎
●福岡県
さんごくし'92　他②/神崎和明
南の島のカメカメハ　他⑥/奥祟貴
●長崎県
あと・ざ・うみ/平間佳英
●宮崎県
THE SOUTH SEA ISLAND/渡部弘士

以上646作品

すべての投稿のあて先

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「○○」係

●すべての投稿は上記の住所で受けつけている。○○のところにはそれぞれのあて先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
●盗作や二重投稿(他の出版社に同じ作品を送ること)は厳禁。
●なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店インターメディアに帰属するものとします。
★しめ切り
とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。ですから、雑誌の発売日の約1か月まえにとどいたものが掲載の対象です。

投稿応募用紙

編集部の整理番号

投稿ジャンル	例：ファンダムの一般部門への応募は1－② □－○ 1ファンダム(①1画面部門　②一般部門　③D部門) 2FM音楽館(①自作のオリジナル　②ゲームミュージック　③一般の楽曲) 3ほほ梅麿のCGコンテスト(①イラスト部門　②ぬりえ部門) 4紙芝居&動画教室 5その他(　　　)
作品名	[使用機種名　　] [ファイル名　　]
氏名	フリガナ (　)歳 男・女
ペンネーム	*「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとします。
住所	〒□□□-□□　フリガナ 都道府県
☎	－ －
投稿日	199 年　月　日

アンケート

①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか？　はい [雑誌名　　年　月頃]　いいえ

②(①ではいと答えた方のみ)その雑誌で採用されましたか？　はい・いいえ

③(全員の方に)この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか？ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。

はい [雑誌名　　年　月号　ページ]
[書籍名・CD名　　]
[参考にした作品名・記事名　　]

いいえ

④(FM音楽館に投稿の方のみ)作品の作曲者、歌手、演奏者がわかれば教えてください。
[作曲者　　] [歌手・演奏者　　]

⑤(CGに投稿の方のみ)使用したツール名、ロードの方法、SCREEN番号を教えてください。
[ツール名　　] [SCREEN　　]
[ロードの方法　　]

作品コメント

●すべてにもれなく記入してください。複数の作品を投稿する人は応募用紙をコピーして1枚に1作品として使用してください。

9301

投稿応募要項

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームなどのプログラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスプリのきいたデモを楽しむなら「AVフォーラム」。絵が好きな人にはCGを楽しむ「ほほ梅麿のCGコンテスト」。アニメに挑戦した人は「紙芝居&動画教室」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほしい。力作を待っている/

ファンダム

ファンダムとは「アマチュアプログラム発表の場」であり、同時に「プログラム、ソフト作りに興味を持つ人たちへの情報提供の場」でもある。

ファンダムでは、つねに誌面で取り上げることのできるアマチュアによる自作プログラムを募集している。

原則として、ゲームにかぎらず、家計簿などの実用プログラム、見て楽しむだけのデモ的作品、そのほか、わかる人にしかわからない通ねらいのプログラムなど、ジャンルは問わない。いいものでさえあれば、ファンダムのなかに新しいコーナーを作ってでも掲載していくので、「いいもの」ができたら、とりあえず投稿してみてほしい。

★募集部門と発表形式

現在、整理するうえでの便宜的な部門として、次の4つの部門＋1を用意している。また、以下のいずれも、規定の応募書類(後述)を添付したテープまたはディスクの投稿にかぎる。

(a)1画面部門

創刊号以来ずっと続いている由緒ある部門で、その名のとおり、プログラムそのものが1画面(※1)のなかに収まるプログラム。この制約のなかでどんなことができるかにチャレンジする精神を重視する。

※1　1画面とは、SCREEN0：WIDTH40の画面モードで24行(物理的な行)以内のこと。空行(前の行が40桁目まで文字が来ていためにできる空白だけの行)や「Ok」などは計算に入れない。ちなみに、24行のプログラムは、じっさいにはスクロールしてしまうのでプログラム全部をきれいに画面表示することはできない。

【発表形式】プログラムリストの本誌掲載とプログラム解説を主体とする。企画によっては、付録ディスクにあえて収録しないこともありうる。

(b)一般部門

BASICリストの形で掲載可能なプログラム全般(1画面以内のプログラムを除く)。プログラムの長さなど細かな規定は定めないが、リストを多くの人に見てもらうことを前提にしたプログラミングを望む。

【発表形式】原則として、プログラムリストの本誌掲載とプログラム解説、付録ディスク収録。ただし、長大な作品は誌面のつごうでリスト掲載を省略することもありうる。

(c)D部門

DはDiskのD。グラフィックファイルやマシン語ファイルを呼び出すなど、BASICリストの形では掲載不可能で、かつ付録ディスクに収録可能な作品(圧縮ファイルの形式を含む)。

【発表形式】4色ページでの紹介と、付録ディスク収録。2色ページではファイル構成などのかんたんな解説を掲載する。また、作品の内容によっては、臨機応変に別企画で大きくとりあげることもありうる。

(d)ツール部門

ゲーム以外の実用的なプログラム。「ツール」とは、ここでは「なにかをするために使う道具としてのプログラム作品」と定義する。たとえば、テキストエディタ、グラフィックエディタ、ミュージックエディタはもとより、家計簿プログラム、成績表管理プログラム、などなど、実際に便利に使える作品を望む。

【発表形式】新コーナー「ツール/」で使い方などを紹介し、付録ディスクに収録。

(e)ノンセクション部門

(a)〜(d)のいずれにも収まらないと思える作品の受入れ部門。

【発表形式】作品の内容に応じて掲載・収録の形を考える。

★応募書類の規定

①必要事項を記入した応募用紙(何枚でもコピー可)。1つのディスク(テープ)に複数の作品を入れて応募する場合は、作品1つに付き応募用紙1枚を添付すること(この場合、以下の書類も作品ごとに分ける)

②作品の紹介、遊び方・使い方についてくわしくわかりやすく書いた別紙(形式、枚数は自由)

③プログラムの解説(※2)

④作品の資料、解法(※3)

※2　プログラムの解説は、使用変数、スプライトおよびパターン定義キャラクタの使用状況、VRAMの使用状況、行番号順のプログラム解説、マシン語解説とメモリマップなど。不十分な場合は、採用を予定してからさらにくわしい解説を求めることもある

※3　RPGなどは完全攻略マップ、シミュレーションゲームはデータ一覧、科学ものは参考理論・公式など

★郵送にあたっての諸注意

・応募部門を封筒の表に赤で明記。さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」「二ツ折厳禁」の文字も赤で記入。

・ディスク(テープ)は郵送途中で破損しないようにダンボール紙などで包む

※後日、作品について問い合わせることもあるので、かならずバックアップをとっておくこと。

★採用

採用された作品の作者には、コメントを求め、掲載後、掲載誌および規定の謝礼(内容・程度に応じて1万円〜5万円。掲載号が発売された翌月始めごろに支払い)を進呈。ムックなどで再掲された場合は、規定の掲載誌と規定の再掲謝礼を進呈。また、市販ソフト化などの場合は、別途契約。

★2つの常設賞

●ちえ熱賞(新人賞)

その4半期(1月号〜3月号、4月号〜6月号など、3か月単位)で、ファンダムに初登場した作者のなかから編集部協議により1人を選び、ちえ熱賞(賞金3万円)を授与。作品そのものよりも、作者自身の可能性を重視。

●TIM賞(作品賞)

その半期(4月号〜9月号、10月号〜翌年3月号)に収録された作品のなかから1つを選び、その作者にTIM賞(5万円)を授与。

FM音楽館

FM音源(MSX−MUSIC)を使用したプログラム作品。BASICプログラムにかぎる。テープ、またはディスクで投稿のこと。

曲はオリジナルが望ましいが、ゲームミュージック、一般曲も可(ただし、著作権許諾の問題で、発表形式を制限されたり、採用できない場合もある)

★応募書類の規定

①必要事項を記入した応募用紙。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚(コピー可)を使用すること

②作品に関するコメント(用紙は自由)

★郵送にあたっての諸注意

・「FM音楽館」と封筒の表に赤で明記。さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」「二ツ折厳禁」の文字も赤で記入。

・ディスク(テープ)は郵送途中で破損しないようにダンボール紙などで包む

★採用

掲載誌と規定の謝礼(オリジナル曲か、ゲームミュージック・一般曲かで額にじゃっかんの違いあり)。

AVフォーラム

エスプリのきいたオリジナルプログラム。FM音源使用のものも可。

●規定部門

毎号塾長が出題。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照されたし。

●自由部門

題材は自由。センスの見せどころ。

★応募書類の規定

①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号

②タイトル

③プログラムを作成したときに参考にした本や雑誌などの名前や号数、出版社名

☆郵送にあたっての諸注意

29字×29行以内の短い作品は、ハガキでも受けつける。ただし、その場合、29字詰め、行番号を赤で書くか赤で囲む。その他の長いものはなるべくディスクがテープで投稿すること。

★採用

採用者全員には掲載誌を送付。称号制度をとっており、3回採用されるとMファンのテレカ、5回で希望のソフト(ただし定価で1万円以内)が授与される。また、毎月、光る1本に記念品をプレゼント。くわしくは本編の下欄外「特典」を参照。

紙芝居&動画教室

紙芝居や動画(アニメーション)ならなんでも可。自作のプログラムでも市販のツール、本体に付属しているツールを使ってもいい。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際応募用紙はコピーして使用。

②作品にはストーリーを必ず別の紙に書いて同封のこと。

★採用

規定の謝礼。

ほほ梅麿のCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのCGコンテスト。部門はイラストとぬり絵の2つ。得意なほうに応募してほしい。どちらの部門も作品ごとにタイトルをつけること。作品の応募は、オリジナルのプログラムでも、市販のグラフィックツールでも、本体に付属しているCGツールを使ったものでもかまわない。

●イラスト部門

1枚ものの静止画作品。

●ぬりえ部門

付録ディスクに入っている教材CGに着色した作品(月ごとにしめ切り)。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。

★郵送にあたっての諸注意

・投稿するCG作品の部門を封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク在中」、「二ツ折厳禁」、「使用したツール名」の文字を赤ペンで明記。

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

★採用

各部門とも5つのランクと賞品が用意されている。作品はビッツーの5人の審査員により毎月評価され、みごと掲載となると、ランク別に規定の賞金、賞品を進呈する。

スーパー付録ディスク

ディスクに入れることができるものならなんでも大歓迎。

・『MSXView』で作った作品
・いろんなことが便利になるツール
・MIDI演奏用データ
・そのほか

上記のほかに、付録ディスクを情報交換の場として積極的に利用していきたいと思う。たとえば、過去に掲載したもののバージョンアップ版や、そのほかみんなの役にたちそうなものを待っている。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。また、ツールなどは使用方法を別紙にして添付。ゲームなどの場合は解法(RPGなどはマップや図解、データの一覧)などの資料も忘れずに。

★郵送にあたっての諸注意

・「フロッピーディスク在中」、「二ツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

★採用

採用された作品の作者には、記念品と掲載誌を進呈。なお、記念品は採用作品の内容によって変える予定。

そのほかの投稿について　以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集しています。それぞれあてはまるコーナーあてに送ってください。

読者アンケート

●掲載ソフト21本プレゼントつき！●

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するために、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で21名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差しあげています。しめ切りは1月4日必着。当選者の発表は2月8日発売予定の本誌3月情報号の欄外で行います。

■アンケート

1 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を○でかこんでください。2台以上持っている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX ②MSX2 ③MSX2+
④MSXturboR(A1ST)
⑤MSXturboR(A1GT)
⑥どれも持っていない

2 今後、turboR(A1GT)を買う予定はありますか(1で⑤以外の人のみ答えてください)。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているものに全部○をつけてください。
①ジョイスティック(ジョイカード)
②ディスクドライブ(内蔵も含む)
③増設RAM(MEM−768)
④プリンタ
⑤データレコーダ(オーディオ用を兼用している場合も含む)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧マウス ⑨MIDI楽器(音源モジュールも含む)
⑩どれも持っていない
⑪その他(具体的に記入)

4 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。3の番号で答えてください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で答えてください。
①ゲーム ②プログラミング
③パソコン通信 ④ワープロ
⑤CG ⑥ビデオ編集
⑦コンピュータミュージック
⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているものを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌に特集してほしいソフトを3つまで番号で答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを順に3つまで番号で答えてください。

9 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を順に3つまで番号で答えてください。

10 今月号の記事(表2)のうち、読んでつまらなかったものを3つまで順に答えてください。

11 今月のスーパー付録ディスク(表3)のうち、おもしろかった(または役にたった)ものを順に3つまで答えてください。

12 今月のスーパー付録ディスク(表3)のうち、遊んで(見て)つまらなかったものを順に3つまで答えてください。

13 あなたの持っているMSX2／2+／turboR以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に○をつけてください。
①ファミコン(スーパーファミコンも含む)
②メガドライブ(マークIIIも含む)
③PCエンジン ④PC88系
⑤PC98系(PC−286系も含む)
⑥FM TOWNS ⑦X68000
⑧ゲームボーイ ⑨ゲームギア
⑩その他(具体的に記入)
⑪どれも持っていない

14 あなたがふだんよく読む雑誌を表4のうちから3つまで番号で書いてください。

15 今月号に掲載されたファンダムのプログラムのなかで気に入った順に3つ番号を書いてください。
①Gravit ②あるアリの熾烈な戦い ③超低速天文シミュレーション ④雨がやんだ！ さあ、散歩に行こう!! ⑤GAME MAKER ⑥大富豪 ⑦MAGIC BATTLE ⑧Another Land ⑨SLIME WORLD ⑩たこあげえむ ⑪どれも興味がない

16 今月号に掲載されたFM音楽館の曲で気に入った順に3つ番号を書いてください。
①In Cina ②中東のやぶへび ③スタートアップ ④Engl ⑤Hot-ter than hell ⑥タイトルBGM／Happy Happy♡ ⑦B：BGM／睡眠曲(笑) ⑧Jingle Bells
⑨どれも興味がない

17 業務用、ファミコン、PC88／98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目かも明記してください。

18 今月号を買った理由をあえて1つだけ答えてください。
①本誌の特集記事
②本誌の連載記事
③ディスクのすぺしゃる
④ディスクのレギュラー内容
⑤MSXの本はこの本しかないから
⑥人にすすめられて
⑦その他(具体的に書いてください)

19 スーパー付録ディスクに収録してほしい昔のゲームがあったら、1つだけタイトル名とわかればメーカー名を書いてください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントソフト名	掲載ページ
1	ザ・タワー(?)オブ・キャビン	4
2	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	8
3	ブライ下巻完結編	12
4	キャンペーン版大戦略II	18
5	Simple ASM	40
6	ほぼ梅麿のＣＧ描き方入門	94
7	スーパープロコレ4	

表2 今月の記事

No.	記事名
1	表紙
2	<FAN ATTACK>ザ・タワー(?)オブ・キャビン
3	<FAN ATTACK>蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史
4	<FAN ATTACK>ブライ下巻完結編
5	ブリメ倶楽部
6	キャンペーン版大戦略II／かすたまキット他
7	同人地下工房
8	十字軍
9	<ファンダム>ゲームプログラム
10	<ファンダム>ファンダムスクラム
11	<ファンダム>スーパービギナーズ講座
12	<ファンダム>ツール！
13	<ファンダム>新・マシン語の気持ち
14	<ファンダム>アル甲4
15	<ファンダム>あしたは晴れだ！
16	GTフォーラム
17	FM音楽館
18	BASICピクニック
19	MIDI三度笠
20	ゲーム制作講座
21	FFB
22	GM&V
23	パソ通天国
24	AVフォーラム
25	ほほ梅麿のCGコンテスト
26	紙芝居＆動画教室
27	今月のいーしょーくー情報
28	internationalization
29	ON SALE
30	COMING SOON
31	FAN CLIP

表3 今月のスーパー付録ディスク

No.	コーナー名
1	すぺしゃる「とっかえジグソー」
2	ファンダムGAMES
3	ファンダム・サンプルプログラム
4	アル甲4
5	ＦＭ音楽館
6	ツール！
7	AVフォーラム
8	MIDI三度笠
9	ほほ梅麿のCGコンテスト
10	パソ通天国
11	MSXView
12	あてましょQ
13	MSX-DOSへの入口
14	オマケ
15	1月情報号／表紙CG「MOCHI」
16	B：

表4 雑誌

No.	雑誌名
1	MSXマガジンのムック
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ゲーメスト
5	ポプコム
6	マイコンＢＡＳＩＣマガジン
7	ログイン
8	バックアップ活用テクニック
9	その他のパソコン雑誌
10	ヒッポンスーパー
11	ファミコン通信
12	ファミリーコンピュータマガジン
13	㊙スーパーファミコン
14	その他のファミコン雑誌
15	PC Engine FAN
16	月刊ＰＣエンジン
17	㊙ＰＣエンジン
18	メガドライブファン
19	どれも読んでいない

表1 ソフト

No.	ソフト名
1	R−TYPE(アールタイプ)
2	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史
3	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
4	アレスタ2
5	イース
6	イースII
7	イースIII
8	維新の嵐
9	伊忍道・打倒信長
10	ウィザードリィ3
11	AD&D(ヒーロー・オブ・ランス)
12	MSXView
13	Ｆ−1スピリット
14	エメラルド・ドラゴン
15	SDスナッチャー
16	SDガンダム　ガチャポン戦士2
17	王家の谷・エルギーザの封印
18	キャルシリーズ
19	キャンペーン版大戦略II
20	ぎゅわんぶらあ自己中心派
21	銀河英雄伝説シリーズ
22	グラディウスシリーズ
23	グラフサウルス
24	クリムゾンシリーズ
25	激突ペナントレース2
26	幻影都市
27	サーク
28	サークII
29	サーク・ガゼルの塔
30	ザ・タワー(?)オブ・キャビン
31	三国志
32	三国志II
33	THEプロ野球激突ペナントレース
34	シムシティー
35	シュヴァルツシルトII
36	Simple ASM(シンプルアスム)
37	水滸伝
38	スナッチャー
39	スーパー上海ドラゴンズアイ
40	スーパー大戦略
41	スペース・マンボウ
42	戦国ソーサリアン
43	ソーサリアン
44	増設ＲＡＭ(MEM-768)
45	ソリッドスネーク
46	大航海時代
47	ディスクステーション各号
48	提督の決断
49	ティル・ナ・ノーグ
50	デッド・オブ・ザ・ブレイン
51	闘神都市
52	ドラゴンクエストII
53	ドラゴン・ナイトシリーズ
54	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
55	信長の野望<全国版>
56	信長の野望・戦国群雄伝
57	信長の野望・武将風雲録
58	ハイドライド3
59	パロディウス
60	ピーチアップ各号
61	ViewCALC
62	秘密の花園
63	ピラミッドソーサリアン
64	ピンクソックス各号
65	ファイナルファンタジー
66	ファンダムライブラリー各号
67	ぷよぷよ
68	ブライ上巻
69	ブライ下巻完結編
70	フリートコマンダーII
71	プリンセスメーカー
72	FRAY
73	ポッキー2
74	魔導物語1−2−3
75	MIDIサウルス
76	μ・SIOS(ミュー・シオス)
77	夢二・浅草綺譚
78	ヨーロッパ戦線
79	ラスト・ハルマゲドン
80	ランペルール
81	らんま½
82	龍の花園
83	ロードス島戦記
84	ロイヤルブラッド
85	笑ゥせぇるすまん

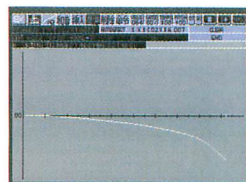
●11月情報号の当選者の発表は44ページからの欄外で発表しています。

BIT² MIDI COLLECTION μ・SIOS SERIES

音符貼り付けによる五線譜作成

μ・NOTE (S3)

●楽譜入力専用のデータ作成
●五線譜表示、音符入力、全16トラック
●A1GT、A1ST+μ・PACK専用

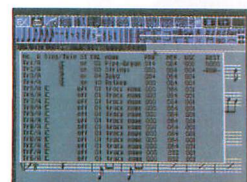
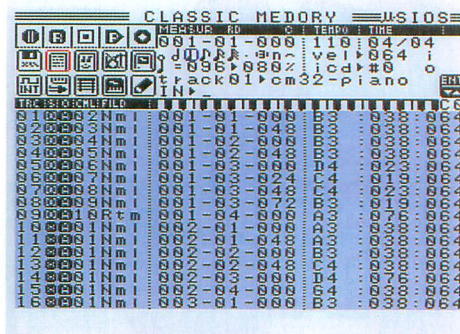
定価**29,800**円 **好評発売中!**

グラフ作成型のオートピッチベンド入力

全16トラック

μ・SIOS (T3)

●リアルタイム・ステップ入力専用
●数値入力、タイミング表示、全16トラック
●A1GT、A1ST+μ・PACK専用

定価**29,800**円 **好評発売中!**

リズムパターン入力

全16トラック

タイミング入力型 データ表示画面

μ・NOTE Jr. (S2)

●楽譜入力専用のデータ作成
●五線譜表示、音符入力8トラック
●MSX2用 要MIDIサウルス

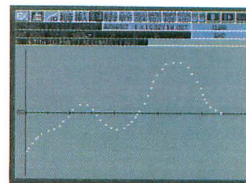
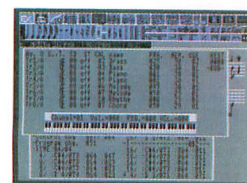
定価**19,800**円 **新発売!**

MIDIサウルスユーザーで楽譜入力したい方はこれ!

グラフ作成型のオートピッチベンド入力

全8トラック

μ・PACK

A1STをA1GTなみに、MIDIインターフェイスカートリッジ
定価**19,800**円(RAM256K内蔵)

サウルスランチ MIDI

#1、#2、#3 好評発売中 各**3,400**円
#4 邦楽ポップス特集新発売! 定価**3,800**円(μ・NOTE対応)

通信販売のお知らせ

通信販売をご希望の方は定価に消費税3%を足して、下記宛に現金書留でお送りください。

㈱ビッツー「通信販売」係

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-8-14 東久パレス神宮401 TEL. 03(3479)4558 FAX. 03(3479)4117

プログラマー募集

各パソコンのツールソフト作成に興味のある方は担当、小坂谷までご連絡ください。

"血中ゲーマー濃度"高いです。

シミュレーションゲーム

プリンセスメーカー

大好評発売中!!

©1991 GAINAX ©1992 MICRO CABIN CORP.

女の子が話す! 話題の子育てゲーム

■声の出演：横山智佐■

あなたには、あなたの娘が幸せな一生を過ごせる、充分な教育を施し、りっぱな女性に育て上げる義務があります。ゆたかな未来、そして夢の実現。史上初の「キャラクター育成シミュレーションゲーム」ここに誕生!

MSX2、2+、MSX turbo R ¥14,800(税別)

●漢字ROM不要版は通信販売にて承っています。●

シミュレーションゲーム

CAMPAIGN VERSION 大戦略II

大好評発売中!!

©1989 SYSTEM SOFT CORP. ©1991 MICRO CABIN CORP.

超ハイテク兵器続々の本格派SLG!

■空母、ヘリ空母、駆逐艦、輸送艦の4艦船が新登場。■新たに射程のある武器を装備した間接攻撃兵器登場。■ほぼ全ての航空機が武器交換可能。■熟練レベルが高い部隊から有利な先制攻撃制のイニシアティブ制を導入。■新ユニット登場により各国の生産タイプをよりリアルに更新。■ゲーム開始前に3ヶ国で同盟関係の設定可能。

MSX2、2+、MSX turbo R ¥8,800(税別)

■グラフィック監修：末永仁志■

サイバーパンク・超伝奇RPG

ILLUSION CITY 幻影都市

大好評発売中!!

©1991 MICRO CABIN CORP.

近未来超伝奇サイバーパンクRPG!

■8等身キャラクタ採用。■キャラクタ演出革命。■VRシステムVer.2.5搭載。■MIDI対応。■ジョイパッド&マウスオペレーション可能。

PC-98VM、UVシリーズ EPSON PCシリーズ
PC88VA対応 MIDI対応
MSX turbo R専用 MIDI対応 各¥9,800(税別)

◆株式会社ポリスター DATAMレーベル「幻影都市」CD全曲集◆
好評発売中! ¥2,400(税別) PSCX1043

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482
最新ソフト インフォメーションダイヤル／☎0593(53)3611

THE TOWER OF CABIN
〜キャビンパニック〜

このゲームはノンフィクションであり、登場する人物、建物などは実在します。

×××駅より歩くこと10分、ゲームソフトハウス「THE TOWER(?)OF CABIN」に到着、
あなたは来客として迎えられ、"CABINの塔"の中を疑似体験するのだ!
なんと、メッタに見る機会のないゲームソフトハウスに潜入!
そこから飛び出す超豪快短編ゲームの数々!
キャビンファンなら楽しさ2倍!
知らない人には新発見のおもしろさだぞ!

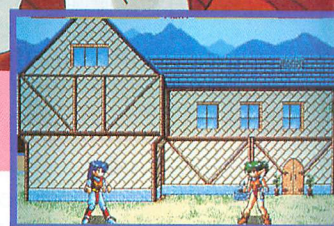
ムフフ、アレレ!

マルチメディア・パロディソフト!

●収録ゲーム
"真 GOGOピクシー"
"Xak番外編 くるせいだぁ"
"恋のライバル宣言"
"キャビンヒストリー"
"燃えろ!ぶっちぎりカーレース"
MUSIC"GMやろうぜ!"
人工無脳"おしゃべりフレイちゃん"
"惑星レクス公認 バネッタ教習所"など(98版のみ)

人気キャラ大集合!!

●PC-9801シリーズ
DISK 3枚組 新発売!!
●MSX2以降
DISK 3枚組 12月11日発売!!
各¥5,800(税別)

ILLUSTRATION by YOUICHIROU KAWAGUCHI

※画面写真はすべて開発中のものです。

エルムナイト + キャビンパニックフェア
'93.1/6・7…………大 阪/J&Pテクノランド
'93.1/9・10…………名古屋/エイデンテクノ

93年最初のパソ天ではフリーウェアの通信ソフトを収録している。このソフトを契機にパソ通人口が飛躍的に増えてほしいと願うのだった。

MSXFAN 付録ディスク
→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

ダイジェスト・ボイス Digest Voice

先月号でしり切れとんぼに終わってしまったニフティサーブの「オリジナルCD制作計画」。この続編をはじめとして、MSXネットワーカーの話題で盛りだくさんだ。さらに近いうちには、ニフティサーブのMSXフォーラムのなかにMファンのボードを作ってしまおうという計画も進行中なので、自分でいうのもなんだが今後の動向に注目なのだ。

ニフティサーブ・MSXフォーラム　芸術村音楽館

☆先月のFMSXレーベルのCDを作ってしまおうという話題を引き続き紹介しよう。計画がだんだんと具体化されていく過程はとても楽しい。

649/714 MAH00273 たまのんのん　FMSXの皆様へ
(6) 92/07/25 22：39　コメント数：2
FMSXの皆様へ
2年前から進行中の、FMSXメンバーによる音楽作品企画から、お知らせいたします。
音楽作品を募集いたしましたところ、応募者が少数(3人)のため、この企画は休眠状態となっておりました。最近FMSXメンバーに、書き込み可能CDの録音装置を購入された方がいらっしゃいまして、これを機に、上記の3人の作品をCDにしようかという話が持ち上がっております。この際ですので、もしこのフォーラムの中に著作権フリーで自作の音楽作品をお持ちの方がおられましたら、参加されてみてはいかがでしょうか。自作で著作権フリーならばジャンル、構成、使用楽器は問いません。ただし、参加の条件として、参加者は少なくとも1枚はCDを購入していただくことになると思います。
これは本来のFMSXレーベル企画とはすでに別企画となってしまいますが、その点はご了承下さい。参加希望される方は、8月中にたまのんのん(MAH00273)までメールを下さるか、会議室：芸術村音楽館に書き込みして下さい。それではFMSXの皆様の参加をお待ちしております。

651/714 HBD01273 syaski　RE：FMSXの皆様へ
(6) 92/07/26 20：44 649へのコメント　コメント数：2
こんにちは、たまのんのん様．初めまして、よろしくお願いします。
私は5月末から通信を始めましたので、このフォーラムでCD企画があることは知っていたのですが、いまいちその参加方法がわからずにいました。(中略)時間が許すならば、新曲で、この企画に応募したいのですがいかがでしょうか？(後略)
syaski

659/714 HBA00755 すこんちょ　ちょっと気が早い購入希望
(6) 92/07/29 21：40 649へのコメント　コメント数：2
MGSをダウンロードしていきなり音楽にめざめてしまった、すこんちょです^^が、作品を作ろうにもどこから手をつけたらいいのかかいもく見当もつきません。そんなわけでリスナーに徹したいと思います^^J
皆様の作品がCDとなった暁には是非購入させてください。

FMSXレーベルCDのジャケット。FMSX初期からのメンバーである、"keron"さんの作品とデザインによるもの。内容は1.「いっくぞ〜」、2.'eEme'のテーマ、3.7拍子の奇妙な踊り、4.伝統的な踊り、5.厳かな儀式の踊り、6.午後の日差し、7.憂鬱球、8.春の思い出、9.コミカルベース、10.過ぎ去りし夏を惜しんで、11.「PANIC IN THE EARTH」、12.「GOOD BYE RED」、13.「MURA-AHIBI」、14.「世に在りしものたちへ」、15.「Go To The Space」

671/714 QFF00767 "keron" RE：FMSX CD制作企画 進行状況
(6) 92/09/1 22：50 670へのコメント　コメント数：1
CDができたら、わたしにもわけてください。っていうか、わたしの分もつくってください(^^)。ウチには、パソコンで音楽を楽しめる環境がそろってないので、CDでみなさんの作品が楽しめるのをお待ちしています。(中略)では、購入方法のお知らせをお待ちしています。

673/714 MAH00273 たまのんのんRE：FMSXCD制作企画進行状況
(6) 92/07/25 22：39 671へのコメント　コメント数：1
(前略)CDの購入方法ですが、これはY.Imamuraさん宛にメールでお申し込み下さい。(これでいいですよねーーー>Y.Imamura)
お値段は1枚原価3000円です。枚数が増えても変わりません。しかし、Imamuraさんの梱包や発送費用などを考えて、3000円×枚数+500円〜1000円位を支払うのが妥当だと思います。
(かってにこんなこと言ってすみません。ご本人からじゃ言いだしにくいかもしれないと思って...ーーー>Y.Imamura)
では、皆さん、どしどし注文して下さいませ。

☆このような経過でたまのんのん宅にメンバーが集まることになり、作品がレコーディングされた。今回はお正月プレゼントとして、このFMSXレーベルCDを4名にプレゼントしよう。ほしい人はパソ通の感想をハガキに書いて「CDプレゼント」係まで。1月8日必着。

ネットワーク情報★ 書きこみにはタイトルや書きこみ日時を示したデータが表示される。赤文字の部分がそれ。〈ニフティサーブ〉現在の書きこみ数／総書きこみ数　ID　ハンドル名　タイトル　会議室番号　書きこみ年月日　時刻〈ナツメネット〉現在の書きこみ数　書きこみ年日時　ID　タイトル

ナツメネット・MSXコーナー　XLDとAPiDRV

-NUM- -R.DATE- -R.TIME- -SENDER- -CONTENTS-
00033 92-11-06 12：49：15 NAT25863 XLD

新しいの使ってみました(^^)。(中略)で、1つ要望なんですが、XLDデータを展開するのは時間がかかるので、その最中はディスプレイを見てないことが多いのですが、そうすると展開が終わったことが解りません。そこで！展開が終わったらBEEPか何か鳴らして欲しいのです。(後略)　　魔方陣♯　でした。

-NUM- -R.DATE- -R.TIME- -SENDER- -CONTENTS-
00034 92-11-06 12：54：03 NAT25863APiDRV

新しいの使ってみました(^^)。ってまた同じだな(^^;)。　はう〜!!PCMが鳴ってるぅ〜!!(T^T)カンルイ　でも、ちょっと音質が悪いかな?(後略)　PCMドラムが激しい!!　魔方陣♯　でした。

-NUM- -R.DATE- -R.TIME- -SENDER- -CONTENTS-
00040 92-11-07 14：14：51 NAT26024 XLD

［J．K］さん、魔方陣♯さん、貴重なご意見有難うございます。
次のヴァージョンで、早速反映させて頂きますね。(後略)　　青河

-NUM- -R.DATE- -R.TIME- -SENDER- -CONTENTS-
00055 92-11-09 03：24：23 NAT 00000 その後のAPiDRV

えー、あの後更にバージョンupして、オプションで8重和音まで出来るようになりました。ただし、CPUのクロックが100MHz(推定)ほど必要になります。(^^;;;;;;)それから、ver1.20以前では、PCMのレートが若干落ちてます。そのせいで、音質が悪く聞こえるのかも知れません。そうそう、これが1番重要なのだけど、PCMに音量変化がつきました。(後略)　　あび

PC-VAN・MSX-SIG　MSX-ROOM

☆PCエンジン版スナッチャーの発売時期にあたっていたのでこんな書きこみがあったぞ。

#4148/4195　MSX　ROOM
★タイトル (SYB79363) 92/10/25 22：47 (17)
スナッチャー＞PCエンジンでやった　　ぐるんぱ
★内容
(前略)あの時の感動がもう一度、って感じ。BGMも、効果音も設定も、ストーリーも、登場人物も、MSXのスナッチャーとほとんど同じ。CD-ROMなんで喋るんだけど、ちょっとイメージが違うのがメタルとハリーとハジル。まあ、これは人によって感じかたが違うからしょうがないけど。(中略)かつてMSXでのめりこんだ人は、一度やってみるといいと思いました。

→PCエンジン版スナッチャーのエンディング。ずいぶん明るくなった?

←MSXのスナッチャーはシブかったなー。エンディングより

#4154/4195　MSX　ROOM
★タイトル (PDG69802) 92/10/27 0：43 (20)
しかし、スナッチャーは
★内容
世界の情勢が変わってしまったために、若干苦しかった様な気がします。でも、NECのロゴは新しいのになってるし時代に反映したセリフなんかもはいってたりして、スナッチャーにも時代の流れを感じてしまう。(後略)　　透矢◇

THE LINKS　めいおう星通信

☆今月のめいおうせい通信では、サブコミュリーダー決定のお話をしようと思う。

リンクスでは、ボードにかならずコミュニケーションリーダー(略してコミュという)と呼ばれるボードの中心的存在になっている人がいる。コミュはボードに書き込まれたメッセージすべてに目を通し、その返事を書いたり、ボードを盛り上げるような企画を出したりするのが仕事だ。

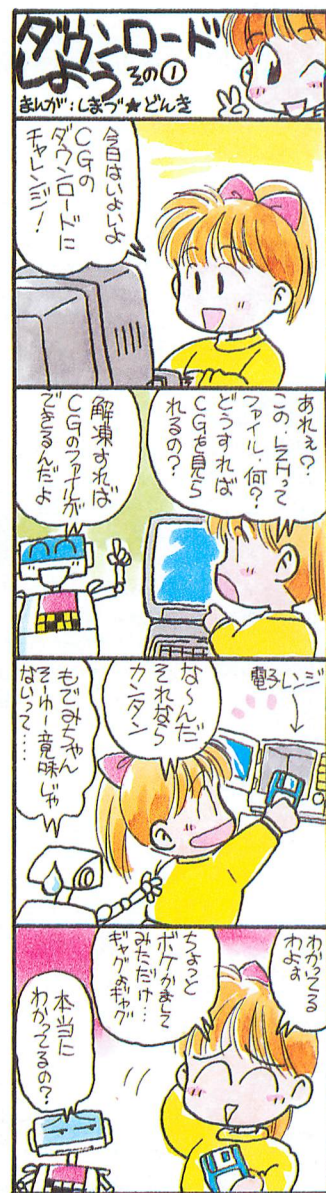
で、わがMファンのボードでは、このコミュを編集部Fとあじすあべばでやっているわけだが、最近2人とも忙しすぎてリンクスにアクセスしているヒマがない。そこで、めいおうせい通信の常連の人にサブコミュをやってもらっちゃおう、ということにしたのだ(われながら安直)。

今回サブコミュとなったのは大阪府に住むLARzクンだ。じつは、常連さんにサブコミュをお願いするという案は彼の意見だったのだ(というよりも立候補してきたのだけど……)。こういう前向きな姿勢を評価して編集部とリンクススタッフとが協議した結果、やっていただくことになった。

とりあえず、サブコミュの任期は3月まで。4月になったら、ボード上で立候補を募り、リンクスのかんたんな審査を受けてもらう。その後、みんなで投票して新しいサブコミュを決める。学校でいう学級委員みたいなものだと思えばいいんじゃない。

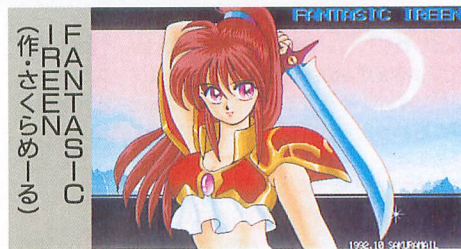
FROM ID 6866057　　◆'92年10月
#あれ?オレのカキコミがない #　◆ 06日01時
LARz・アクナットす。さいきんカキこんだはずなのにないなぁ・・・どうしてだろう。
♠うおお!キョウはSムーンのコミックダイ2カンのハツバイ日!!いそいでアサのホンヤにかけこむっ!!(もちろんヒトがいないスキに、です)しかし、はやいなぁ・・・プリンセスがわかるのだろうか?
♠あ〜あ、アキヤスミって、いがいとヒマだねえ・・・バイトいくのもメンドくさいしぃ・・・とかいってネぼけてたら金のでないザンギョウをしてしまった、オレってバカ!!
♠Sコミュらしくないな、オレって(T_T)LARz

←編集部にかわってめいおう星を盛り上げてちょうだい!

ネットワーク情報★　〈PC-VAN〉現在の書きこみ数／総書きこみ数　フォーラム名　(ID)　書きこみ年月日　時間　タイトル〈各ネットへの連絡先〉ニフティサーブ☎03-5471-5806、ナツメネット☎03-3292-2336、PC-VAN☎03-3454-6909、リンクス☎0120-251-063(フリーダイヤル)

パソ天CGギャラリー Pasoten Computer Graphic Gallery

じつは、先月号のCGギャラリーはしめ切りギリギリになって掲載許可をとった作品や校了日(印刷するまえの最終チェックの日)にあわてて用意したCGがあったりした。「よし、今度はそんなことないように余裕をもって仕事するぞっ／」と気合い入れたら、あらま今月１作品しか紹介するスペースがないじゃないの(ぉぃ)。

ということで、泣くに泣けない１作品のみ。次回はちゃんとスペースとるぞっ。今から徹夜して並んでおかねば……(何かちがう)。

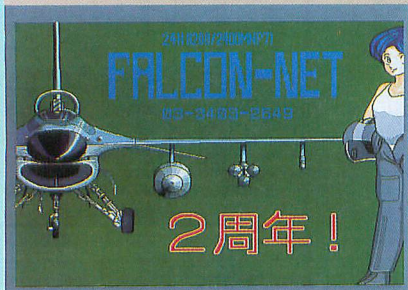
FANTASIC IREEN(作・さくらめーる)

⬅剣の質感もすごいが、背景にある月もみごとな表現力だ。手前にいるアニメタッチなキャラクタと、みごとにマッチしているよね。とても16色には見えないなー(べたボメ?)(PC-9801・MAG形式)

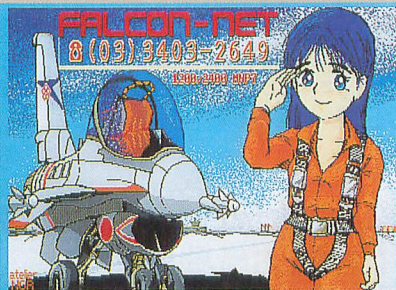
ニフサィサーブ・ギャラリーフォーラム　アップロード第1弾

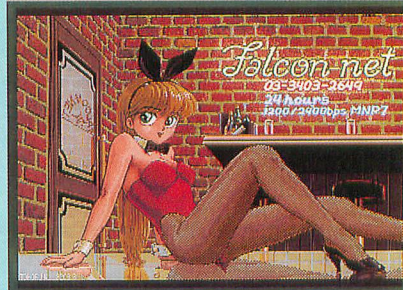
☆「アップロードする人この指止まれ」の応募作品を、ニフティ・サーブのギャラリーフォーラムにアップロードしたぞ。そこで今回よりシスオペさんやメンバーの人たちが書き込んでくれた感想を紹介する。

496/699　MGH02342 せみまる　はじめまして(＋感想)
(4)　92/10/14 23：01
FALCON−NETの皆さん、はじめまして。
これから、FALCON−NETの皆さんの作品をMSX・FAN編集部の方からFGALAGに紹介して頂けるそうです。どうぞ、よろしくお願い致します。_(__)_ペコリ
皆さんも、FGALAGの会議室などの雰囲気をご覧になられて「FGALAGも、楽しそうだなぁ」と思われましたら、是非こちらにも遊びに来て下さいね。では、感想いきまーす(^o^)
FALCON02.MAG　FALCON-NET宣伝CGその2
機体の表現が素晴らしいですね。ボクはメカを描く事が大の苦手でして、メカを上手く描かれる方って無条件に尊敬してしまう習性が有ります(^ ^ ；)舞亜☆零さんの作品を拝見して、最初に目が行ったのが機体の足回りの細かい描写部分でした。そこからズリズリと機体全体を眺めてミサイル、タンク、そしてゴムの部分などの質感の違いも、とても丁寧に描かれているんですね(後略)。

507/699 HFD01751 えくた【感想】CAT&GIRL,HIRO,MARU,FALCON,KIIN
(4)　92/10/15 22：38　コメント数：1
『FALCON03　FALCON NET宣伝CGその3』
パイロットさんの、ちょっと照れたような表情がいいですね。
遊覧飛行機のパイロットのような、ほのぼのとした雰囲気があって。SDファルコンもいっそう、ほのぼの雰囲気に拍車をかけてて、のんびりムードです(後略)。

FALCON-NET宣伝CGその2

作者は舞亜☆零クン。グラフィックツールはＸ68000のＰＳＴ．Ｘを使用。コンピュータ歴はＭＳＸからはじめて４〜５年で今は両方所有。(MSX・MAG形式)

FALCON-NET宣伝CGその3

のりぴクン作。SCREEN7でグラフサウルスを使用。今年のFALCONはCGボードの活性化に力を入れることになったそうで、これはその決意CG(MSX・MAG形式)

FALCON-NET宣伝CGその4

作者、ぶ〜大王クン。オリジナルグラフィックツールを使用しSCREEN7インタレース作品。2年近くCGを描いていなかったそうだ(MSX・MAG形式)

FALCON-NET宣伝CGその5

作者はKOUYOUクン。SCREEN5でDD倶楽部を使用。他機種のことも考えて一度、PC−9801のSCLDで表示した後MAGセーブしたそうだ(MSX・MAG形式)

無題(UDON-1. MAG)

作者はうどん・てんどんクン。ＦＩツールディスクとMAGセーバを使用。ルーペの修正もほとんどなく、１時間で描きあげたそうだ(MSX・MAG形式)

アップロードする人この指止まれ

パソ通をすればいろんな人に自分のCGの意見を聞くことができるのでCGの世界がもっと広がるはず。そうはいってもパソ通はお金がかかりそうだし……というCG作家のために編集部がかわりにアップロードしてしまおう、というのがこのコーナー。もちろん、ネットワークから寄せられた感想は作者本人に転送するし、誌面にも掲載してみんなに紹介する。応募方法は①オリジナルのCG(MSXViewは不可)②その作品についてのドキュメント(説明文)③必要事項を記入した80ページの応募用紙をパソ天「アップロード」係まで送ってほしい。

※写真の説明文の最後にある一文は(撮影機種・画像データ形式)となっています。

ハードウェアラボ Hardware Laboratory

先月のFALCON−NETのシスオペTOMSONさんからの紹介で今月はRAELIANさんに登場してもらうことになった。今月の付録ディスクにラエタームを収録したのだが、その作者がRAELIANさんなのだ。彼はハードをいじるよりもプログラミングを得意としているそうなので、そのあたりについて聞いてみたぞ。プログラマ諸君の参考になるかな？

MSX自慢　ラエターム作者　RAELIANさん

MSXを使うようになったきっかけは秋葉原のお店で買って欲しそうにMSXがぼくを見てたから(笑)。ホントは単に、(当時は)値段の割にグラフィック機能が良かったから。

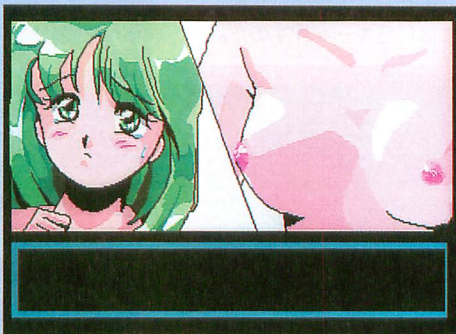
現在使用しているハードはWSXにDOS2カートリッジとHBI−232Cとが常にのっかってます。モデムはMD24FS7。ソフトのほうは、パソコンはほとんどパソ通にしか使ってないんで、RAETERMとKID。最初にインターレース画面を見た時は目が疲れちゃったけど、慣れたら気にならなくなった。

パソ通やってて、物理的にとか精神的にとか得るものはそんなに無くても、自分なりに一所懸命やってれば色々な人たちの色々な一面を見る事ができて面白いです。

おすすめソフトは作る側から見たら、DOS1であれだけやってくれてるSKID。あと、MSX特有のソフトってわけじゃないんだけどM80とL80。ツールでなくて申し訳ないんだけど、ピンクソックスシリーズって名作だと思う。密かにスタッフを尊敬してたりします(パソ通以外にも使ってるじゃねーか)。

これからMSXでやっていきたいのは、RAETERMとM. H. R. V. とのバイナリ転送の強化。それと、本格的なオンラインゲームを作りたい(けど時間が無い)。打倒ピンクソックスを目標に単発のゲームを作ってみたいんだけど、あの感性とMSXとをマッチさせたセンスには勝てないだろなぁ。それから、作りかけのモノですが、ゲームを2本、バイナリィメールで(一応)送ります。

RAELIAN

RAELIANさんが作りかけているのは1本がパズルゲームで、もう1本が写真の2人対戦用タンクゲーム。相手より先に3発ミサイルを当てれば勝ち、というシンプルなゲームだけど燃える！

こちらはパズルゲームのほうに収録されるごほうびグラフィック。ピンクソックスを崇拝するだけあって、ちょっとエッチ。グラフィックのほうもRAELIANさんが描いているそうだ。

補★★足

HBI−232C　ソニー製のRS−232Cカートリッジ。これをスロットに差して汎用モデムと接続する。1万9800円で発売していたが、現在では製造していない。中古屋さんで見つけられればめっけもの。

KID、SKID　KIDはアスキーの『MSX−DOS2tools』に入っている日本語エディタ。SKIDはソニーの『リファイル君』に入っていたエディタでDOS1上で動作する。

M80とL80　両方ともDOS2toolsに入っているマシン語ツール。M80のほうはアセンブラでエディタなどで打ちこんだマシン語のソースプログラムをL80で読みこめるコードに変換する。L80はプログラム同士をくっつけるリンカと呼ばれるツールでM80で変換したファイルを実行可能なファイルにコンバートしてくれるのだ。

RAETERMとM. H. R. V. とのバイナリ転送の強化　バイナリ転送というのはホスト側、アクセス側の両方で同様の形式でやりとりしてやらなければならない。『M. H. R. V.』というのはRAELIANさんの作ったホストプログラムでこのバイナリ転送の方式を既存のものからオリジナルまで作っていくつもりで、まずは既存のものからだそうだ。

オンラインゲーム　ネットにアクセスしてゲームをプレイするというものは大手ネットにはいくつかあるけど、専用プログラムを買わなければ動かないものが多い。専用プログラムがあればかなり複雑なゲームが楽しめる反面、「どんな機種でも同様のサービスが受けられる」というパソ通の利点がなくなってしまう。RAELIANさんの考えているオンラインゲームというのはネットにアクセスするだけで誰でも参加できるもの。現在、ダチュラという戦闘ゲーム(参加プレイヤー同士で戦って経験値をかせいだりする)をW−NET(アクセス番号0423-66-3138)で実験中。最終的にはマップ上を歩けるRPGを作ってみたいそうだ。

多くの人に使ってもらうことを目的に無料で提供されているソフトのことをフリーウェアと呼んでいる。最近は「パソ通＝フリーウェア」という図式が定着して、フリーウェア目当てに通信をはじめる人も多い。そのせいか、使いっぱなしで感想を作者に返さない人が増えてきた。作者にとって使用者の感想は大きな活力なのだ、感想くらい書いてあげよう。

フリーウェア・ライブラリー Freeware Library

1月号ということもあってパソ通の基本中の基本、通信ソフトを収録したのだ。このソフト、モデムカートリッジ版とRS−232C版と2種類があるのだが基本的な機能は同じ。電話帳やその他エスケープシーケンスのカラフルな画面など、ネットにアクセスするのが楽しくなる機能で満載なのだ。ただし、漢字ROMが必要(MSX−WriteIは不可)。そして、ビクターのHC−95では動作しないそうだ。

今月のフリーウェア一覧

●通信ソフト　RAETERM Ver. 0. 82 A by RAELIAN

ラエターム・モデムカートリッジ版

起動の仕方　A>RAETMD

モデムカートリッジを差して、MSX−DOSから「起動の仕方」にあるようにラエタームを立ちあげよう。すると、下のカコミにあるように電話回線の種別やリダイヤル数などを聞いてくる。ここで「4」と「20」を選択すると画面が変わるので、ネットの登録を選択するのだ。この後、画面はネット名とアクセス番号の入力待ちになる。入力が終わると右の写真のような電話帳画面が出てくる。

電話帳画面ではカーソルキーの上下でアクセスしたいネット名を選択、リターンキーでアクセス開始する。ESCキーを押せばキャンセルするかどうか聞いてくる。ラエタームを終了するにはF5キーを押すのだ。

初期設定
使用している電話回線⇒4.自動判断
リダイヤル時の待ち時間⇒20

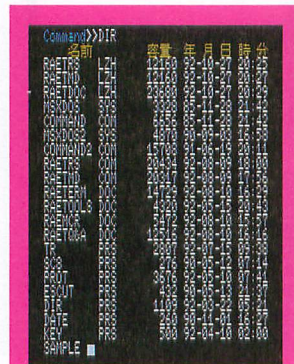
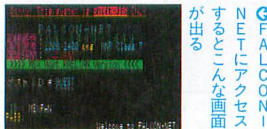
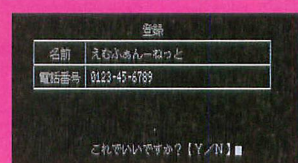
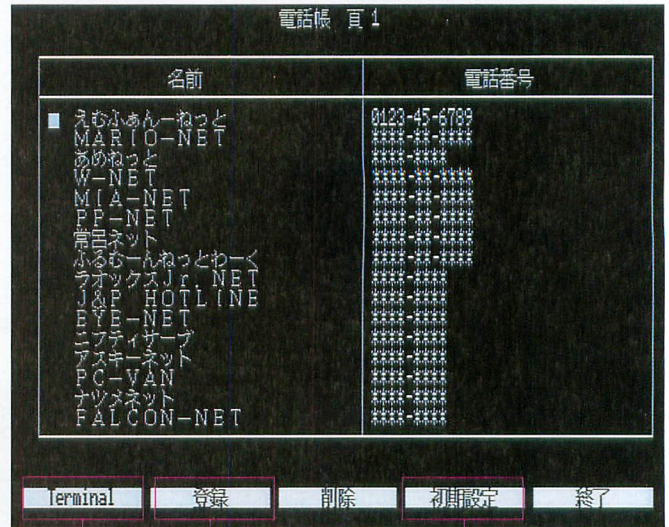
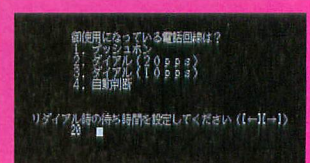
↓

登　録
ネット名、アクセス番号を入力

↓

電話をかける
電話帳でネットを選択

↓

FALCON-NETにアクセスするとこんな画面が出る

F・1キーを押して「Terminal」モードにしてダウンロードなどのコマンドを使用する(ドキュメント参照)

これがネットを登録する画面。ネット名とアクセス番号を入力するだけのかんたん操作。最大85局のネットを登録できる

初期設定ははじめて立ちあげたときに選択するものと同じで回線の種別とリダイヤル間隔を設定し直せる

フリーウェア感想文(11月情報号)

11月号ではオランダのフリーウェア『ANMA'S AMUSEMENT DISK』とリンクス杯争奪CGコンテストの優秀作『PORSCHE911R』『空の魔女号』を収録した。ANMAのほうは7種類あるデモのうち比較的おとなしいデモを収録したせいかあまり感想は来なかった。ディスク容量にもうすこし余裕があればいちばん派手なやつを入れられたのにな一。一方、CGのほうはどこから見てもすばらしい作品だったので、絶賛の声が多かった。

●ANMA

記事中、周波数について「関西では50Hz、関東は60Hz」という記述がありますが、ここで選ぶのはテレビの放送方式による1秒間に画面を書きかえる回数なので、NTSC方式の国(日本やアメリカなど)のMSXはすべて60Hzです。50Hzを選択するのはPAL、SECAM方式を採用している国のMSXマシンです。どうやら電源(交流)の周波数だと誤解されているようですが、電源の周波数は関東が50Hz、関西が60Hzです。だから、Mファンの読者は無条件に60Hzを選ぶことになるはずです。最初に周波数を選ばせるのは実行中に走査線割り込みを多用しているからでしょう。それから、このソフトはメモリマッパを搭載していない64KのMSX2(ただし、キヤノンV−30F、東芝HX−34、松下FS−A1F、FS−A1FMを除く)では動きません。ヨーロッパのMSX2はマッパに対応したRAMディスクを搭載しているそうです。

(東京都／跡部靖夫・18歳)

☆こんなにも丁寧にご指摘いただきありがとうございます。同時に読者のみなさんごめんなさい。

●PORCHE&空の魔女号

ポルシェのほうはフロントガラスへの映りこみが「写真じゃないの?」と思うほど描きこまれていて感心しました。空の魔女号のほうもいいけどSCREEN12で見てみたいな。

(茨城県／水越功・?歳)

いいですね。さすがリンクス杯だけあります。確かに空の魔女号はBLSのほうがいいですね。でもインタレースしない、ちらつかない画面も捨てがたいです。ポルシェは本当にSCREEN7には見えません。

(三重県／久藤謙一郎・14歳)

ドキュメントの読み方★

フリーウェアには本体とは別に「DOC」という拡張子のファイルが付属している。これはドキュメントと呼ばれ、使い方などが書かれているのだ。漢字BASICのある機種なら以下のようにTYPEコマンドを使えば表示することができる。①BASIC②CALL KANJI③CALL SYSTEM④MODE 80⑤TYPE　ファイル名

ラエターム・RS-232C版

起動の仕方 A>RAETRS⏎

このRS－232C版も機能的にはモデムカートリッジ版とかわりなく動作する。ただ、作者が完璧に動作するとしているのはオムロンのMD24FSシリーズだけ。それ以外のモデムは持っていないので動くかどうかわからないのだそうだ。だから持っているモデムによっては動かないかもしれない。

さて、ここではアクセスしたあとのいくつかの機能について書いておこう。CTRLキーとスペースキーを押すと漢字入力ができるようになる(GRAPH+SELECTも同様)。SHIFTキーとカーソルキーの上でバックスクロールモードになる。上下にスクロールし、文章を切り出すこともできる。

また、コマンドモードでカーソルキーの上を押すとヒストリー機能が使用できる(リターンキーで実行)。そのほかにもいろいろ機能が用意されているので「?」と入力してみよう。

↑コマンドモードで「?」を入力するとこのようなかんたんな説明文が表示される

ファンダム「ツール!」の『zsmall』を活用しよう!

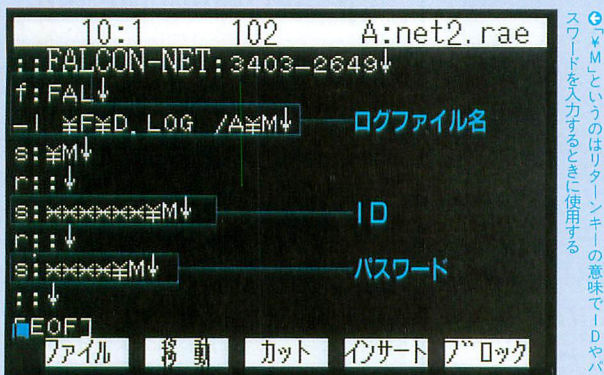
起動の仕方 A>ZS⏎

パソ通は文字でやりとりされるものだから、日本語が快適に入力できるかどうかというのはかなり重要なのだ。そういう意味でMSX本体に付属しているワープロソフトは使いやすいとはいいがたい。ワープロのいろいろな機能をけずって、文字を入力する機能だけに限定したものがエディタだ。ファンダム「ツール!」で収録したzsmallは日本語エディタとしてはかなり優秀なものなので、これをパソ通で利用しない手はない。さっそく「ZS．COM」をコピーして使っちゃおう。

その1 オートログインマクロを作る

さっき、電話帳モードでネットを登録したけれど、じつはこのときオートログインマクロというものを作っているのだ。「NET1.RAE」というファイルがそれで、zsmallを使ってこのファイルを読みこんでみるとネット名とアクセス番号が書かれている。

詳細についてはドキュメントを読んでもらうとして、どんな仕組みになっているのかだけ下のFALCON－NETのオートログインマクロを見ながら説明しよう。

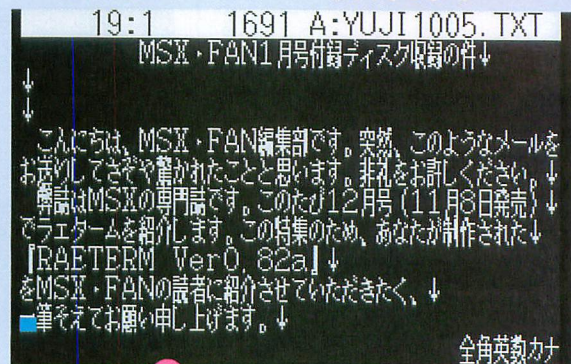
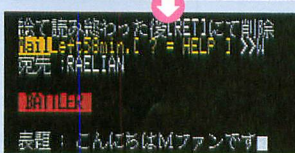
1行目はネット名とアクセス番号でこれは自動的に作られる。2行目が文字列の設定でこの場合はログファイル名の最初の3文字として使用される。3行目はログファイルをオープンするためのもので、2行目で指定した文字列につづいて日付が書きこまれる。5行目以降は「：」を受信したらIDとパスワードを送信するという流れになっている。

↑「¥M」というのはリターンキーの意味でIDやパスワードを入力するときに使用する

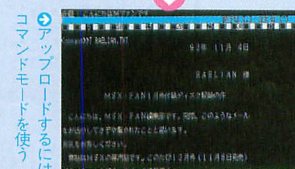
↑ネットにアクセスするとIDとパスワードを聞いてくる

↑OKだとFALCON－NETではこのように色のついた画面で歓迎される

その2 アップロード用文章を作る

パソ通の場合やっぱり、電話料金はできる限り節約したいからボードに書きこむ文章はエディタを使って書いたほうがいい。といっても、あまり短いものは文書ファイルばかり多くなって意味がないから、長めの文章だけをアップロードしてやるといい。電話料金がかかっていなければゆっくり落ちついて書けるしね。

たとえば、新しく入会するネットだったら自己紹介の文章をエディタで書いておくといい。その後ネットに入会するたびにこの文章を使用できるのだから便利でしょ。せめて、プロフィール登録用とボードへの書きこみ用の2種類は用意しておくのがマナーじゃないかな。両方とも同じ文面じゃ、味気なさすぎるもの。

↑付録ディスクにフリーウェアを収録する場合はこのような文章をあらかじめ書いて、作者に送る

↑上の文章をメールを使って作者のRAELIANさんに送る。画面はFALCON－NET

↑アップロードするにはコマンドモードを使う

↑転送できたら「Y」を入力してメールを送る。このとき「?」を入力すると画面左下のようにかんたんな説明文が表示される

ドキュメント郵送サービス★ 漢字ROMのないMSX2の人たちのためにドキュメントを実費で郵送している。今月号のドキュメントがほしい人は250円切手を貼った返信用の封筒(横120ミリ、縦235ミリより大きいもの)に住所、氏名を明記して次号の発売日(1月8日消印有効)までにパソ天「1月号ドキュメント希望」係まで送ってくれ、いっしょにパソ天の感想なんかも書いてくれるとうれしい。

AVフォーラム

塾長：よっちゃん

初めて遊びに行った友達の家は木造平屋洋館。手入れはされてるけど古いままなのに感動。でも、10月だというのにすきま風ピューピューで寒い寒い。

今月の1本　夏の空　■大分県・☞☽☺F.I.S（13歳）

これで☞☽☺F.I.Sとなる。彼の推す作品と塾長の気に入るものは若干ズレているんだけど、いずれにせよ毎回見事なものが届いています。今回は、夏の青空にムクムクと入道雲を描き、ジェット機が横切っていく（しかも音付き）という作品。雲のはしがぼけていてジェット機と合わせるととても雄大。

```
1 COLOR,0,0:SCREEN5:DEFINTA-Y:SETPAGE,1:
CLS:FORI=1TO7:COLOR=(I,I,I,7):CIRCLE(15,
15),16-I,I:PAINT(15,15),I:NEXT:COLOR=(0,
0,0,7):SETPAGE,0:FORI=0TO255STEP16:COPY(
0,0)-(31,31),1TO(I,190-RND(1)*16),,TOR:N
EXT:FORI=195TO25STEP-5:FORJ=0TO5
2 X=RND(1)*239+16:IFPOINT(X,I)>0THENCOPY
(0,0)-(31,31),1TO(X-16,I-9),,TOR:NEXTJ,I
:SPRITE$(0)=CHR$(16)+"み"ELSE2
3 FORI=255TO-2STEP-1:FORL=0TO60:NEXT:GOS
UB5:PUTSPRITE0,(I-3,Q+145-Z),15,0:Z=Z+.0
6:IFPOINT(I,145-Z)>2THENQ=71+Z:NEXTELSEQ
=0:PSET(I-2,147-Z),3:PSET(I,148-Z),4:NEX
T:FORI=0TO999
4 GOSUB5:Z=Z-.01:NEXT:END
5 SOUND0,11:SOUND1,0:SOUND6,31:SOUND7,0:
SOUND8,Z:RETURN
```

規定部門　お題は「私の家」

我が家の屋根裏事情　■神奈川県・赤崎和広（18歳）

赤崎クン（M）の作品は、雨の日の屋根裏部屋で、どんどん雨漏りがひどくなっていく、という作品。音の処理（茶碗ごとに音がちがう）がうまい。これは実際じょうだんではなくて、かつてわたしの住んでいた下宿は、地震によって雨漏りが猛烈になりました。

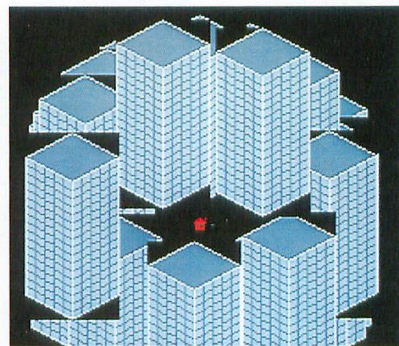
↻屋根裏というには派手な色合い。ピチャピチャと雨漏りするのであった

```
1 CLEAR500:DEFINTA-Z:COLOR7,0,0:SCREEN5,
2:C(0)=5:C(1)=15:B(0)=5:FORI=0TO3:B$=""
2 FORJ=1TO32:B$=B$+CHR$(ASC(MID$("アアアウウキ
キソソッッッッソソキウーーー00ppPP@@@PPp0"+STRING$(27,"
ー")+"みみp0ーーーーーーーーーー1回。ケ9ゆおえーーーーーーーーーーイク回回いやり
りーーーーーーソ♠みタマっっッソウーーーーーー@シイセNLLH@pー",I*32
+J,1))XOR176):NEXT:SPRITE$(I)=B$:NEXT
3 OPEN"GRP:"FOROUTPUTAS#1:PSET(100,100),
0:COLOR7:PRINT#1,"○月×日 あめ":FORI=0TO5000:
NEXT:FORI=0TO8:SOUND8,15-I:SOUND7,55:SOU
ND6,2:SOUND13,0:FORJ=0TO500-(I=0)*5000
4 NEXTJ,I:SOUND7,63:DRAW"S4C15BM0,0R255D
211L255U211F42R171NE42D127NF42L171NG42U1
27D61R30D66BM67,138R1D1L1U1":PAINT(9,8),
13,15:PAINT(1,9),11,15:PAINT(99,99),9,15
:PAINT(230,99),11,15:PAINT(70,150),14,15
:PAINT(99,180),6,15:FORI=0TO9999:NEXT
5 FORT=1TO3:Q=70*T-20:IFB(T-1)<4THEN8ELS
EIFY(T)=0THENFORI=0TO1:PUTSPRITEI+T*4,(Q
,0),C(I),I:NEXT:COLORSPRITE(T*4+1)=79
6 Y(T)=Y(T)+T+4:PUTSPRITET*4,(Q,Y(T)):IF
Y(T)<180THEN8ELSEY(T)=0:FORI=0TO1:PUTSPR
ITET*4+I,(0,217):NEXT:B(T)=B(T)+1:PUTSPR
ITET*4+2,(Q,180),7,2
7 IFE(T)=1THENSOUND0,60*T:SOUND1,1:SOUND
8,16:SOUND12,15:SOUND13,0ELSESOUND7,62:P
LAY"L16O8CE
8 IFY(T)>11ANDY(T)<19THENPUTSPRITET*4+2,
(0,217):IFB(T)=3THENPUTSPRITET*4+3,(Q,18
8),16-T,3:E(T)=1
9 NEXT:GOTO5
```

↑行2の「回」はKEY1, CHR$(144)でF1キー、「回」はKEY2, CHR$(160)でF2キーで打ちこめます

私の赤い家　■大阪府・竹内陽一（18歳）

アメリカの童話に『小さいお家』というのがあって、家のまわりがどんどん開発され、やがて郊外に建て直されてハッピーエンドになるんだけど、竹内クン（MS）の作品はその新宿新都心バージョン。なにしろまわりのビルがやたらめったら超高層です。高層ビルとか長い地下道とかは、なんとなく不安な感じがあって永遠に近未来的なたたずまいだ。

↻地上げの嵐もバブルがはじけ小休止か？

```
1 COLOR15,1,1:SCREEN5,0:COLOR=(13,3,3,3)
:I(0)=0:I(1)=2.2:I(2)=4.4:FORI=0TO7:A$=A
$+CHR$(VAL("&H"+MID$("123A7CFE7C747C7C",
I*2+1,2))):NEXT:SPRITE$(0)=A$
2 PSET(150,90),15:FORI=0TO9:READX,Y:LINE
-(X,Y),15:NEXT:DATA 150,175,125,190,125,
105,150,90,125,75,100,90,100,175,125,190
,125,105,100,90
3 PAINT(125,99),13,15:PAINT(110,110),14,
15:PAINT(140,110),14,15
4 COLOR13:FORI=0TO3:LINE(I*5+105,I*3+94)
-(I*5+105,I*3+177):LINE(I*5+130,103-I*3)
-(I*5+130,186-I*3):NEXT
5 FORI=0TO15:LINE(101,I*5+95)-(124,I*5+1
10):LINE(149,I*5+95)-(126,I*5+110):NEXT
6 COPY(100,75)-(150,190)TO(0,0),1:CLS:PU
TSPRITE0,(124,130),8,0
7 FORI=0TO2:I(I)=I(I)+.8:IFI(I)=6.2THENI
(I)=0
8 X=103+COS(I(I))*70:Y=77+SIN(I(I))*70:C
OPY(0,0)-(50,115),1TO(X,Y)
9 NEXT:GOTO7
```

自由部門　ちょっと怖いものが…

はははははは……えっ？　■奈良県・千葉まさのり（16歳）

千葉クン（MS）は、ディスクに作品が入ってるんだから本誌には写真を載せなくてもいいのではないか、という意見。千葉クン自身の今回の作品は、まさにそのとおりで写真でオチがわかるとつまんない。実際にRUNしたあと、なにかキーを押すと……なるほど。

```
1 COLOR15,1,1:SCREEN2:FORI=0TO1:CIRCLE(6
8+I*121,90),50,,.46,2.7,2.24:NEXT:CIRCLE
(128,150),90,,,,.4
2 I$=INPUT$(1):FORI=0TO1:PSET(68+I*121,9
0):I=0:NEXT
```

あらしがくること　■長野県・ちー（14歳）

ちークン（M）のこの作品も『夏の空』とおなじように、拡がりのあるダイナミックなものだ。線自体はシンプルでも、それが動き出すと感動したりするのがアニメーションの不思議なところ。たしかに嵐のときには雲の動きがとても速いのにびっくりします。

↑雲がぐいぐい迫ってくる。雨はまだまだだけど、風は猛烈なのだ

```
1 COLOR15,0,0:SCREEN5
2 Y=164:M=5:R=3:C=6:GOSUB6
3 R=R*1.2:M=R*1.5:Y=Y-R/1.5:C=C-1:IFY<0T
HEN7
4 IFC=2THENC=6
5 GOSUB6:GOTO3
6 FORX=0TO255STEPM:CIRCLE(X,Y),R,C:PAINT
(X,Y),C,C:NEXT:RETURN
7 X=205:Y=198:R=95:FORZ=0TO1:CIRCLE(X,Y)
,R,12,,,.5:PAINT(X,Y),12,12:X=0:Y=208:R=
155:NEXT:LINE(5,5)-(250,200),15,B:PAINT(
1,1),15,15
8 FORI=7TO4STEP-1:C=(C-1)MOD5+2:COLOR=(C
,I,I,I):NEXT:GOTO8
```

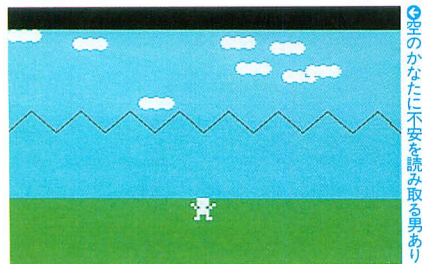

AVフォーラム事務局　わたしのとなりに座っているおさだが今月の付録ディスクのAVフォーラムを見て「前のほうがあじがあった」とつぶやいた。なるほど、そういわれればあじがあったかもしれないが、あれは手間がかかり毎月の付録ディスク作成時期になるとヒーヒーいいながら作業していた（ただ、作品をつなげていただけなんだけどね）。あれに比べ新しくなったシステムは20倍ぐらいラク。みんなの作品にはいつまでもあじがあってほしいね。（ち）

★掲載プログラムはこのMSXで動きます

『めんたま』はMSX2+以上、『はははははは……えっ？』はMSX RAM8K以上、それ以外の作品はMSX2/2+ VRAM64K以上の機種で動きます。また、『ほういち』は漢字ROMがないと正常に動きません。

杞憂

■千葉県・たけと(18歳)

もとは中国のお話で、空が落ちてくるのではないかと心配で夜も眠れない男がいたとさ、というむだな心配の例えですが、そこはAVフォーラムのことですから、実際に空が落ちてきて男にぶつかってしまう。たけとクン(M)は、ゲームでよくUFOが墜落する音を付けていて、これはお約束という感じ。

空のかなたに不安を読み取る男あり

```
1 COLOR15,0:SCREEN5,1:DEFINTA-Z:SPRITE$(
0)="くくスZくく$f":SETPAGE0,0:CLS:PAINT(0,0),
7:FORI=4TO18STEP7:CIRCLE(I,4),4:PAINT(I,
4):NEXT:LINE(0,160)-(255,211),2,BF:FORI=
0TO6:X=RND(1)*234:Y=RND(1)*53:COPY(0,0)-
(22,8)TO(X,Y),,TPSET:NEXT
2 PUTSPRITE0,(120,159),15,0:COPY(0,0)-(2
55,80),0TO(0,1),1:SETPAGE,1:LINE(0,0)-(2
55,0),1:D$="E16F16E16F16":DRAW"BM0,77C1"
+D$+D$+D$+D$:PAINT(0,80),0,1:SOUND7,54:S
OUND6,0:SOUND0,100:SOUND12,20:SOUND8,16:
FORI=0TO255:SOUND13,0:SOUND1,I
3 COPY(I,61)-(I,77),1TO(I,60),0,TPSET:NE
XT:SOUND8,0:FORI=0TO999:NEXT:SOUND7,56:S
OUND1,0:SOUND8,13:FORI=0TO90:SOUND0,50+I
*2:COPY(0,0)-(255,77),1TO(0,I),0,TPSET:N
EXT:SETPAGE,0:SPRITE$(0)="Lι)*テ4}ま":PUTS
PRITE0,,8:SOUND7,54:SOUND8,16:SOUND12,50
:SOUND1,10
4 SOUND13,0:FORI=0TO99:SOUND0,I*2:NEXT:F
ORI=0TO1:I=0:NEXT
```

ほういち

■埼玉県・原田敏峰(18歳)

『耳なしほういち』(夏の怪談のひとつ)のスプラッター・バージョン。要漢字ROMというのは、よくわかるところです。原田クン(MS)のデザインは、ほういちが丸顔でびっくりしたときの表情がかわいらしい。お坊さんというよりは、マルコメくん風ですな。

坊主にとって幸福とはなにか？　少なくともこれは不幸だ

```
1 COLOR8,0,0:SCREEN5:DEFINTA-Z:A=5000:CO
LOR=(10,6,5,3):SETPAGE,1:CLS:CIRCLE(20,2
0),20,1:PAINT(20,20),15,1:PSET(20,20),1:
CIRCLE(5,50),5:PAINT(5,50):FORI=0TO25:Z=
RND(1)*60:FORH=0TOZ:COPY(0,45)-(10,55)TO
(10*I,67+H),,TPSET:NEXTH,I
2 SETPAGE0,0:CLS:CIRCLE(130,99),99,10:PA
INT(50,50),10:CIRCLE(90,80),20,15,4,.2,.
5:CIRCLE(25,99),25,10,,,2:PAINT(15,99),1
0:FORI=0TO127:COPY(I,0)-(I,211)TO(255-I,
0):NEXT:LINE(90,180)-(164,211),10,BF:LIN
E(99,160)-(155,160)
3 FORI=0TO600:PUTKANJI(RND(1)*184+30,RND
(1)*211),&H3020+RND(1)*1960,1,TPSET:NEXT
4 FORT=0TOA:NEXT:COPY(0,0)-(40,40),1TO(7
0,60),,TPSET:COPY(0,0)-(40,40),1TO(144,6
0),,TPSET:FORT=0TOA:NEXT:LINE(9,74)-(30,
130),0,BF:LINE(225,74)-(245,130),0,BF:FO
RT=0TOA:NEXT
5 FORI=0TO211STEP3:COPY(0,70)-(255,135),
1TO(0,I),,TPSET:NEXT:FORS=0TO1:S=-STRIG(
0):NEXT:RUN
```

恐怖の雷

■大阪府・バベル3世(15歳)

バベル3世クン(M)は初登場。いたってシンプルなんだけど、雷が落ちて焼けこげになった木のデザインが気に入ったので採用したのだ。野外で雷を避けるには、大きな木のそばに行って幹や枝から2メートル以上離れているとよいそうです。

専門家によれば、低くなるのは○。金属捨てろは×だとか

```
1 SCREEN1:WIDTH5:COLOR0,0,1:KEYOFF:COLOR
=(3,5,3,0):COLOR=(1,,,1):FORI=0TO6:GOSUB
4:NEXT:GOSUB6:K=7:GOSUB5:FORI=0TO3:READA
,B:SOUNDA,B:NEXT:FORI=0TO200:NEXT:FORI=0
TO14
2 SOUND13,1:LOCATE2,I:PRINT"q":FORJ=0TO1
0:NEXT:NEXT:COLOR,,15:FORI=0TO1:GOSUB4:N
EXT:COLOR,,1:K=4:GOSUB5:GOSUB6
3 GOTO3
4 READA$:FORJ=0TO7:VPOKE776+I*32+J,VAL("
&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT:RETURN
5 LOCATE,15:FORI=0TOK:READA$:PRINTA$;:NE
XT:RETURN
6 FORI=0TO3:READA:VPOKE8204+I,A:NEXT:RET
URN
7 DATA0103070F1F3F7FFF,80C0E0F0F8FCFEFF,
101038387C7CFEFF,FFFFFFFFFFFFFFFF,03060C
1830180C06,0,FF7FFFFFEFFF7FF,33,33,241,4
9,uuiuu,uameu,ammme,ammme,ammme,uuyuu,uu
yuu,uuyuu,1,4,7,7,12,32,8,16,00201010081
42201,0000081020508800
8 DATA uuiuu,uayeu,uayeu,uayeu,uayeu,49,
49,0,49
```

NAMIDA

■東京都・楽天家まっきー(19歳)

楽天家まっきー(M)は「技術がないので迫力で勝負」とコメントしている。はい、確かに迫力に負けてしまいました。うるうるしたアニメ目で、星が光ったりとかは大嫌いなんだけど、嫌いなものをあまりに強く押しつけられると断れなかったりして。

プラネタリウムのような目から滝のように涙が

```
10 SCREEN5:COLOR=(13,6,5,4):COLOR,13,13
20 CLS:CIRCLE(75,50),50,0:CIRCLE(175,50)
,50,0:PAINT(75,99),1,0:PAINT(175,99),1,0
30 M=85:N=45:FORI=0TO1:CIRCLE(M,30),25,1
5:PAINT(M,30),15,15:CIRCLE(N,65),15,15:P
AINT(N,65),15,15:CIRCLE(N,30),10,15:PAIN
T(N,30),15,15:M=M+100:N=N+100:NEXTI
40 LINE(105,160)-(145,160),8:LINE(105,16
0)-(125,200),8:LINE(145,160)-(125,200),8
:PAINT(125,198),8,8:CIRCLE(125,70),141,0
:PAINT(0,150),1,0:PAINT(255,150),1,0
50 A=0:X=50:Y=92:FORJ=0TO1000:NEXTJ
60 P=X:FORI=0TO1:LINE(P,Y)-(P+50,Y),0:PA
INT(P+25,99),7,0:LINE(P,Y)-(P+50,Y),5:P=
P+100:NEXTI:FORJ=0TO500:NEXTJ
70 FORI=0TO119:X=2*SIN(20*A*3.14/180)+50
80 PSET(X,Y),5:PSET(X+50,Y),5:PSET(X+100
,Y),5:PSET(X+150,Y),5
90 IFY=92THENA=A+1:Y=Y+1:NEXTI
100 LINE(X+1,Y)-(X+49,Y),7:LINE(X+101,Y)
-(X+149,Y),7:A=A+1:Y=Y+1:NEXTI
110 PAINT(55,93),4,5:PAINT(155,93),4,5:P
AINT(55,93),7,5:PAINT(155,93),7,5:GOTO11
0
```

めんたま

■東京都・ターンウェーデルンT.Y.S Notos(16歳)

こちらはリアルで怖い、ターンウェーデルンT.Y.S Notosの作品。そういえば、神経症のひとつに視線恐怖症というのがあって、他人と話すときに目線を合わせられなかったりします。そこまでいかなくても、ふだん話すのに相手の目を見ない人はいる。

かんぺんしてほしいくらいリアルだ

```
1 SCREEN12:COLOR,16,0:CLS
2 FORI=0TO13:READA,B,C
3 CIRCLE(128,106),A,B*8,,,C/10
4 PAINT(128,106),B*8
5 NEXT:P=ATN(1)*4:A=RND(-TIME)
6 FORI=0TO360:I=I+RND(1)*25¥5:LINE(128,1
06)-(COS(I/180*P)*60+128,SIN(I/180*P)*60
+106),INT(RND(1)*10+10)*8:NEXT
7 FORI=0TO4:READA,B,C
8 CIRCLE(128,106),A,B*8,,,C/10
9 PAINT(128,106),B*8:NEXT:X=150
10 CIRCLE(X,70),17,248:PAINT(X,70),248
11 DATA120,15,8,118,20,8,116,24,8,114,27
,8,112,29,8,110,30,8,108,31,8
12 DATA65,20,10,64,17,10,63,15,10,62,14,
10,61,15,10,60,16,10
13 DATA30,10,12,29,8,12,28,5,12,27,3,12,
26,2,12,25,0,12
14 GOTO14
```

世紀末

■東京都・ゼッポチコハーポカールMACK竹中(17歳)

1999年、闇の大王が来るとかいってる大予言の年ももうすぐだ。ワクワク？　ハラハラ？　ゼッポチコハーポカールMACK竹中の作品はストーリー仕立てになっているのが光ります。えー、ちなみに塾長の2ndアルバムが発売中。竹中クン、また買ってね。

韓国では、この世の終わりがくるというデマで大騒ぎだって

```
1 SOUND7,28:COLOR15,2,1:SCREEN5:FORI=0TO
2:READA:COLOR=(A,0,0,2):NEXT:COLOR1:FORI
=0TO2:READX,Y,A,B,C:CIRCLE(X,Y),A,B,,,C:
PAINT(X,Y-1),B:NEXT
2 PSET(0,195):FORI=0TO100:A=RND(1)*10:B=
RND(1)*10:C=RND(1)*10:D=RND(1)*10:DRAW"U
=A;R=B;D=C;R=D;":NEXT:PAINT(150,200),1:S
OUND10,16:SOUND12,120
3 FORI=0TO15:A=RND(1)*9800+1000:COLOR=(2
,7,7,7):SOUND13,0:SOUND6,A/100:FORT=0TO1
0:NEXT:COLOR=(2,0,0,2):FORT=0TOA/10:NEXT
:NEXT:W=250:COLOR6
4 FORK=0TO2:FORI=0TO7:COLOR=(7,I,0,2):FO
RT=0TOW:NEXT:NEXT:FORI=7TO0STEP-1:COLOR=
(7,I,0,2):FORT=0TOW:NEXT:NEXT:NEXT
5 FORI=2TO6:COLOR=(7,I,0,2):COLOR=(3,0,0
,I):FORT=0TOW:NEXT:NEXT:LINE(150,80)-(15
0,250)
6 SOUND12,0:LINE(100,80)-(100,250):PLAY"
T80S10M2O3C1..":FORI=1TO7:FORC=0TO7:COLO
R=(I,C,C,C):FORT=0TO50:NEXT:NEXT
7 NEXT:SCREEN1:PRINT"END・・・"
8 DATA 2,3,7,125,200,200,3,3,100,80,10,7
,1,150,80,10,7,1
```

お★題

人の顔をアップにして、耳とか目とか眉とかをそれぞれ見ていると不思議。特に耳を長い時間見つめていると、古いアンモナイトの化石かなにかを眺めているようで、ちょっとヘンな気分になったりします。古くはモンタージュ写真、最近は例のCGとかで人の目とか口とかのバランスをちょっと変えたり、他の人と取り替えたりすると、ぜんぜん印象がちがったりもします。えー、今回の(略)T・Y・S Notosクンの『めんたま』がきっかけになったのですが、4月号のお題は「顔のパーツ」とします。人の顔の一部分だけを取り出して作品化されたし。もみあげ、えくぼ、小鼻、二重まぶたなどなど、いろいろな部分が取り出せるぞ。あー、締め切りは1月8日必着。

特典

【基本特典】採用者全員に掲載誌を発売日前後に送ります。【称号】1回採用されると「M」の称号を授与。その後、採用されるたびに、MS、MSX、MSXt、MSXtRと5段階で昇進。「MSX」達成者にはMファン特製テレカ、「MSXtR」達成者には、希望の商品（ただし定価で1万円以内）を授与。【その後】あとは塾長の思いのまま。高い称号を持つ塾生ほど、どんなことになるか、予測もつきません。

ほほ梅麿の

CG CONTEST

［ CGコンテスト ］

⬅神奈川県・森本ラン（？歳）の作品。ゲーム十字軍のトビラアイデアがひっこしてきたでおじゃる。ひき続き募集するのでくわしくは下を読んでたもれ

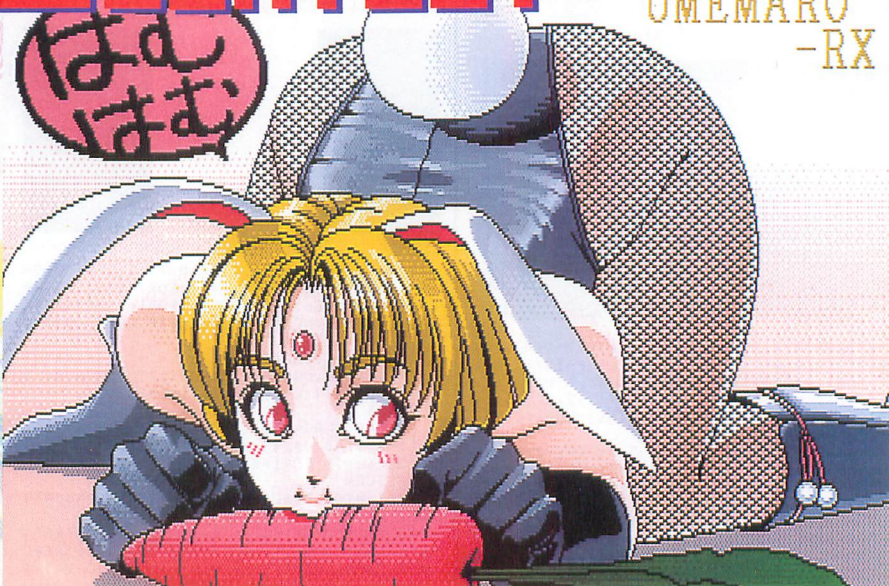
POINTシステム

投稿された作品をビッツーCGチームの5人が、1人1～5点の5段階で評価します。さらに、各部門ごとに評価の項目が決めてあります。

●イラスト部門……評価の対象となる項目は5つあります。それぞれ構図・色彩・魅力・背景・表現力です。したがってイラスト部門の最高得点は、5人×5点×5項目で125点です。

●ぬりえ部門……評価の対象となる項目は3つあります。それぞれ、色彩・背景・表現力です。したがってぬりえ部門の最高得点は、5人×5点×3項目で75点です。

部門別　賞金・賞品

総合 POINTS	イラスト部門	ぬりえ部門	
100～125	現金1万円	60～75	現金5千円
80～99	3千円分の図書券	50～59	千円分の図書券
60～79	ディスク5枚+テレカ	40～49	テレカ

CGコンテストのトビラページも一新して気分爽快（そうかい）！　そして、新年あけましておめでとう。マロは今年もCGをきわめることを目標に描き続けるぞよ！

➔P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

梅麿トビラ絵ダイアリー

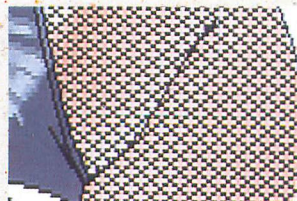
編　いや～梅麿先生！　今月からCGコンテストのトビラをかざってもらうことになりましたので、ひとつよろしく！

梅麿　なぬっ、そんなこと初耳でおじゃるぞ。マロは今仕事が大詰めでいそがしいのに、そんなことをさせるかね。（と、いいつつマウスをにぎっている）

編　いやぁ、もう決まっちゃったことですので。それじゃ、アガリをお待ちしてまーす。

梅麿　あっコラ、またんかい！　ったく、編集者とはすぐこれだから……ブツブツ。

　という感じで、今月からマロがトビラ絵を描くことになったでおじゃる。しかし、今回はちときつかったぞよ。仕事がいそがしいのはホントで、このCGはマロが帰宅してから家で描いたものでおじゃる。そこにスーファミで、ドラ○エや真・女神○生なんか出たもんだから、そっちにハマり、ゲームしながら描いていたでおじゃるぞ。

　え、この絵のポイントを話せ？　ふむ、このトビラ絵のポイントはタイルをビシバシ使っているところじゃろう。じつは1回ベタぬりだけで完成させたんじゃが、どうもメリハリがでてなくてやりなおしたのでおじゃる。やっぱりダメと思った作品を、読者のみんなに見せるわけにはいかないでおじゃるからの。みんなも自分なりのタイルパターンを作ってみては？

⬆このタイツを描くにあたり、目のいたい思いをしたでおじゃる、アイテテ

⬆ここの2色グラデーションも、パターンをつくるのに苦労したでおじゃるぞ

トビラアイデア大募集！

いままでゲーム十字軍でやっていたトビラアイデアのコーナーが、そっくりそのままCGコンテストにひっこしてきたぞよ。しかも、応募されたハガキの中から1枚選んで、毎月マロみずからCGに描きおこすでおじゃる。さらに、そのCGがその月のぬりえ部門のお題CGとなるシステムだ。うーむ、奥が深いな。投稿はハガキで、イラストでも文でも可。CGコンテストの「トビラアイデア」係まで送ってたもれ。女の子だけでなく、筋肉ゴワゴワのとかもまっているぞよ。たくさんハガキがたまってしまったら、そのうちおハガキギャラリーでもやってみようかの。

登場人物紹介

梅麿　本コーナーの中心人物。得意な分野は当然女の子

ファンキーK　髪の毛が立っているけど本当はやさしい

のぐりろ　ふだんは知能を失っているがときどき正気に戻る

アニイ！　ビッツーでは数すくない、まともな人物（うそ）

Dr. S　なぜかことわざが好きという不思議な人物

イラスト部門

梅麿　おおっ、ここの本文が対話型に復活している。さすが新年号でおじゃる。
ファンキーK　やっぱりこのほうが自由にしゃべれていいぜ／
のぐりろ　久しぶりに評価以外のおちゃべりができるでし。うれちいでしー／　どっくどっく（泣いている）。
アニイ／　まさか今月だけといわないだろうね。来月になったらなかったりして……。（だいじょぶですよ、くくっ。㊓）
Dr．S　あのーみなさん、なんか忘れてますよ。新年号なんだから、やっぱり……。
梅麿　おほほほ、そうじゃった、そうじゃった。せーのっ／
全員　新年あけましておめでとうございます／　これからも、CGコンテスト同様、ビッツーをよろしくお願いします／（CM）
梅麿　ふむっ。それでは今月のイラスト部門、いくぞよ／

107 POINTS

今月の最優秀作品は、常連の中林雅人クンでおじゃる。今回彼は、初のSCREEN8モードで描いているでおじゃるぞ。なのにこのできばえ／ ただ、ちょっと色が暗い気がするが、まぁいいじゃろう。㊕

MALAWI

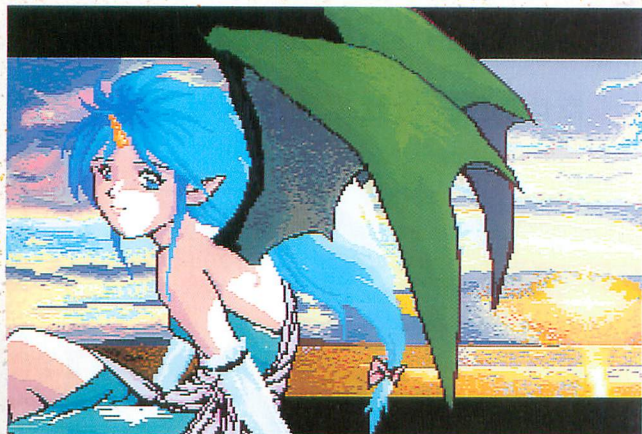
山梨県／中林雅人（21歳）

作者のコメント

ゲームキャラはドット絵で描くのにフル画面になるとアニメ絵になるのはどういう事だ。せっかくの解像度がもったいない。そのくせＭＳＸは解像度が低いとぬかしやがる。機械にたよるな。こだわりを見せろ。ヘラヘラしてるな。素材はどこにでもある。書を捨て街へ出よう。既成のイメージに満足するな。それらは避難場所でしかないぞ。

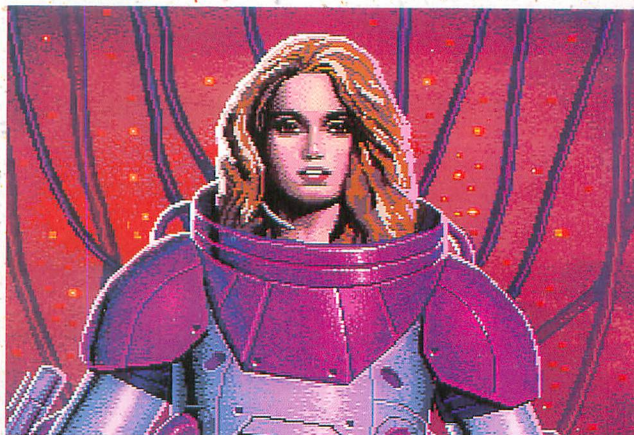
山梨県・中林雅人

夜明け

鹿児島県／ないにい・ありょ（15歳）

97 POINTS

背景の雲や湖がとてもよいですね。またキャラクタの影の付け方もよいです。あとは線をきれいにする技術を勉強してみてください。Ⓢ（構図20・色彩20・魅力19・背景20・表現力18）

JANE

大阪府／CARMINE（29歳）

89 POINTS

エグイ色使いがいいし、女性の顔がアメリカンコミックちてる。ふんいきがいいでし。スーツがもっとかっこよかったらなおよかったでち。㋨（構図15・色彩20・魅力18・背景15・表現力21）

ねこVer1.1

大阪府／ちづかの弟(15歳) Ⓖ S7

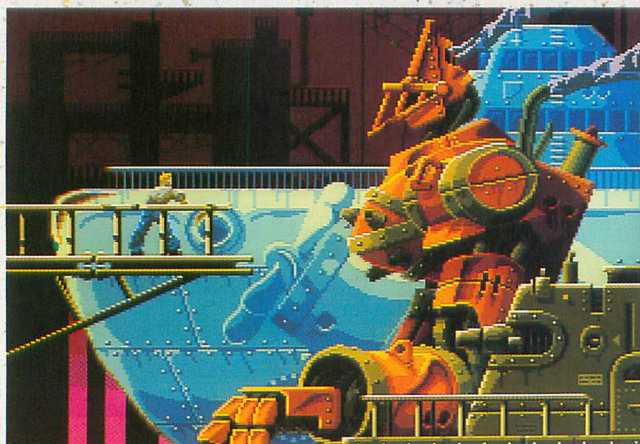
87 POINTS 少し猫が平面的になっちゃってる気がするが、作者の猫に対する愛情が伝わってくる作品だぜ／　ふわふわの質感が出せたらウマくなるぞ〜。Ⓚ(構図17・色彩18・魅力17・背景17・表現力18)

M113APC FAMILIES

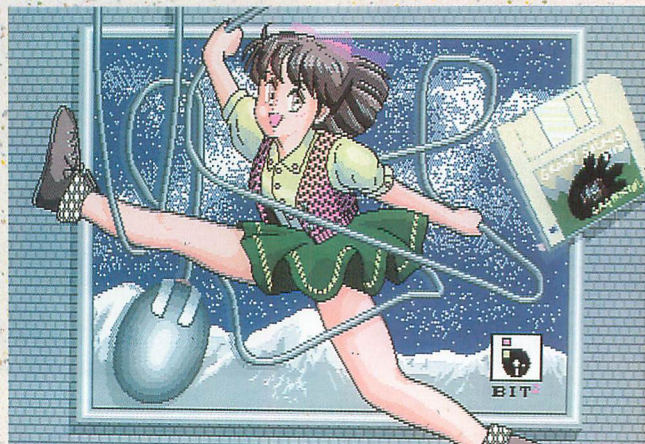
京都府／三浦一誠(20歳) Ⓖ S7

85 POINTS 戦車がうまく描けています。全体的に安定感があってよいです。そういえば編集部の大戦略担当のおさだが、このCGほしがっていたぞ。㋐(構図18・色彩16・魅力17・背景15・表現力19)

Steam Punk!

青森県／佐々木達也(21歳) Ⓖ S8

83 POINTS ザブングルを思い出してしまったじょーん。なかなかどぉして。この黄色系の色やメカメカしいとこが、油くさくていいにゃあ。気に入った。ⓞ(構図15・色彩15・魅力20・背景17・表現力16)

グラフサウルス使用開始記念・まぁ♡なんて使いやすいんでしょう♪

鳥取県／某A庁職員(?歳) Ⓖ S7

83 POINTS キャラクタに動きがあってとてもかわいく描けているでおじゃるが、背景とキャラの色のメリハリをつけるともっとよくなったぞよ。㊕(構図15・色彩15・魅力17・背景16・表現力20)

少女! Part.1

沖縄県／たぬきのおきもの(18歳) Ⓖ S7

82 POINTS 全体のホンワカしたやさしい色使いがいいですね。Ⓢ(構図16・色彩18・魅力18・背景15・表現力15)

幸せ呼ぶそよかぜ

埼玉県／山崎聖卓(18歳) Ⓖ S8

82 POINTS 色の使い方がいい！　とてもきれいに仕上がっている。Ⓚ(構図14・色彩18・魅力16・背景17・表現力17)

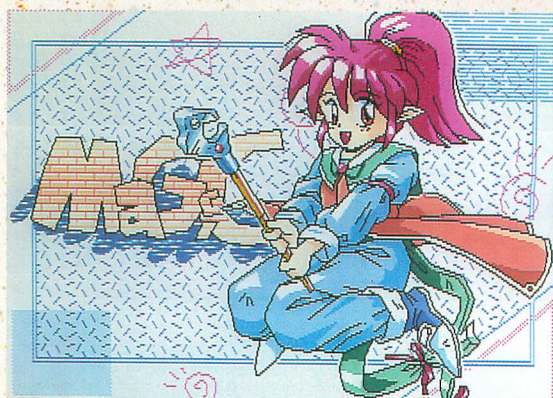
おしかった作品

〈大阪府〉『Breeze』桜のKAN／キャラクタはもっとうすい色を使ってみよう。地上はいい！Ⓚ

〈大阪府〉『緋色の輝き』ちづかの弟／ジャギー消しに色を使いすぎて全体の色が少なく見えるぜ！Ⓚ

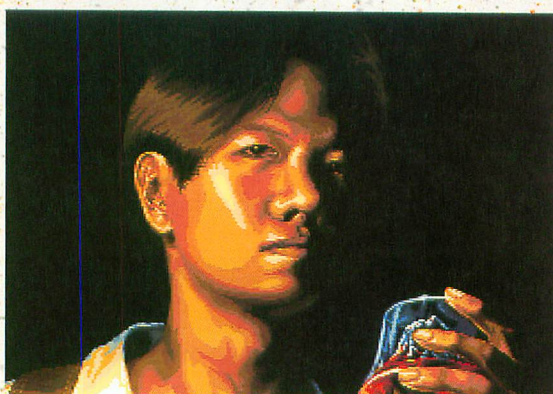
よこっぱらがいてぇ〜! 東京都／スキップ野郎／(20歳) Ⓖ S7

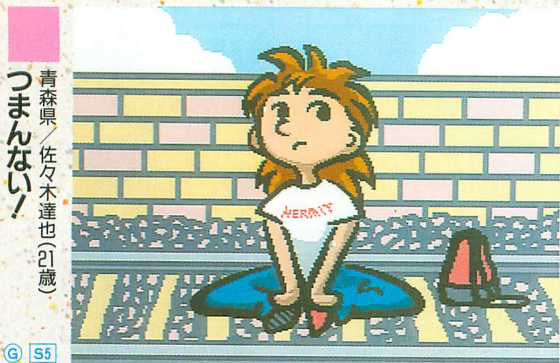
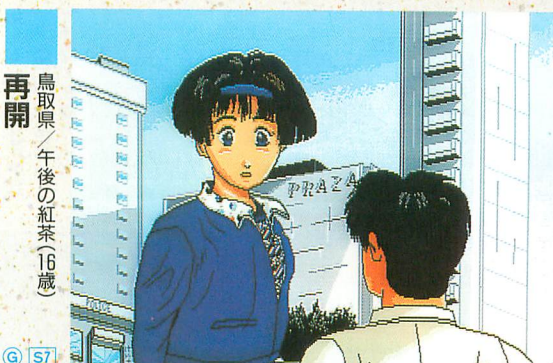
81 POINTS
人物の色がこまかくていいが、むりやり入れてない？。㋐(構図17・色彩18・魅力17・背景13・表現力16)

魔法使いの女の子…のつもり 沖縄県／たぬきのおきもの(18歳) Ⓖ S7

80 POINTS
なんかのゲームのタイトルみたいでおじゃる。うまい。㊕(構図17・色彩16・魅力16・背景15・表現力16)

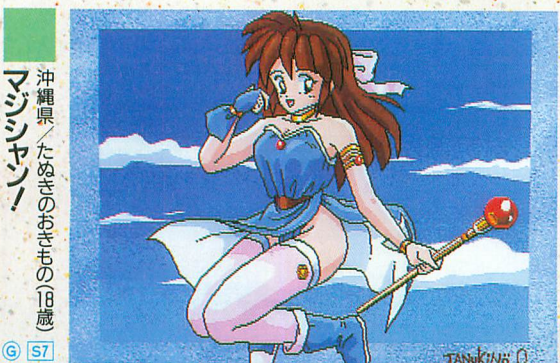
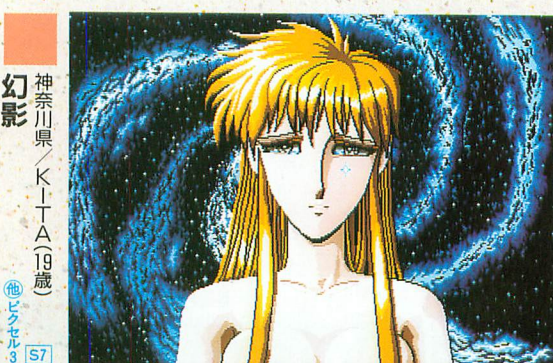
オレ様がナンバー1だ 埼玉県／たんちょくん(16歳) Ⓖ S7

78 POINTS
夏フェスのゲーム大会だじょーん。ごくろうさま。㋨(構図15・色彩15・魅力16・背景15・表現力17)

僕といかがですか 東京都／MSXな人(18歳) Ⓖ S8

75 POINTS
手にもっているグラスがリアルでいいですがこわい。Ⓢ(構図15・色彩18・魅力12・背景9・表現力21)

つまんない! 青森県／佐々木達也(21歳) Ⓖ S5

75 POINTS
もっと画面に広がりがほしい気がするな。㋐(構図14・色彩15・魅力18・背景14・表現力14)

再開 鳥取県／午後の紅茶(16歳) Ⓖ S7

75 POINTS
さわやかな色使い。表情もグッドだぜ!Ⓚ(構図14・色彩15・魅力15・背景15・表現力16)

マジシャン! 沖縄県／たぬきのおきもの(18歳) Ⓖ S7

74 POINTS
線を直せば、もっとやわらかい絵になるぞ。Ⓚ(構図15・色彩14・魅力15・背景15・表現力15)

幻影 神奈川県／KITA(19歳) ㊍ピクセル3 S7

74 POINTS
後ろの銀河の表現がいい。すてきなのだ。㋨(構図15・色彩16・魅力13・背景15・表現力15)

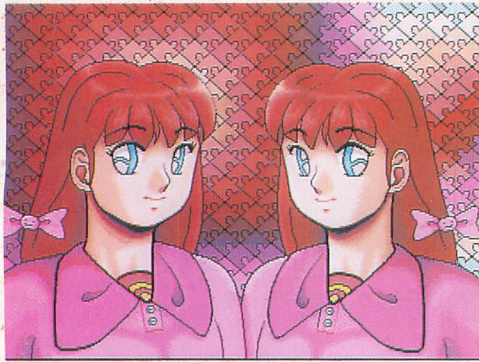
おしかった作品

〈兵庫県〉『アージス強襲』橘勝巳／画面右のほうが、なんかゴチャゴチャしてないか？Ⓚ

〈静岡県〉『ばけもの』天季亮／なにも考えず描いたにしては底知れないセンスが感じられるぞ!Ⓚ

74 POINTS

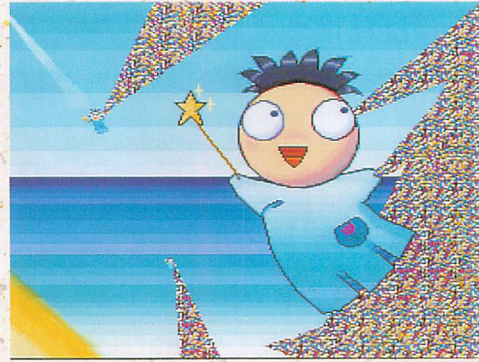
We in the パズル

三重県／エスカルゴンGOMA（14歳）

後ろのジグソーグラデーションがきれい。㋐（構図12・色彩15・魅力14・背景17・表現力16）

G S7

74 POINTS

スパくん

三重県／エスカルゴンGOMA（14歳）

うっ、キャラクタの顔がみょうにいい。Ⓢ（構図15・色彩14・魅力16・背景13・表現力16）

G S8

73 POINTS

冒険活劇

福岡県／野中健（16歳）

魅力あるキャラを描くように心がけよう。Ⓢ（構図15・色彩16・魅力13・背景15・表現力14）

G S7

73 POINTS

ねむり

東京都／意識下広告（14歳）

気味わるくてこういうのすきだじょーん。㋨（構図12・色彩16・魅力16・背景14・表現力15）

G S8

69 POINTS

森の中

大阪府／しろいからす（17歳）

すっきり見えるわりに背景が目立たない。㋐（構図15・色彩14・魅力13・背景12・表現力15）

G S7

66 POINTS

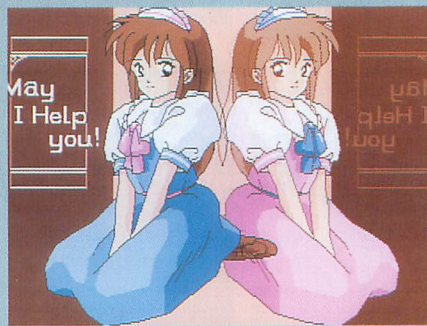
三国志～蜀～

長野県／Freedom（17歳）

特別にのぐりろガッツ賞をあげたい絵だ。㋨（構図14・色彩13・魅力18・背景9・表現力12）

G S7

ファンキーKのここを直せば採用だぜ！

さて今月のギセイ者は、沖縄県のたぬきのおきものクンにしたぜ！キミはキャラクタはうまい。今月号でプリメのコーナーにも採用されてるし、わがCGコンテストでもそこそこの点数で3作品も採用されている。が、CGでいうとこまかい部分がまだダメだな。線の修正、色の配分、いいたいことはいろいろあるが、今回採用されなかった右の作品で書き文字に注目してみよう。この字は手描きで書いたそうだが、あまりにも単調すぎるぜ！ 絵にあわせて字も考えて描かなきゃダメなんだぞ！

MAY I HELP YOU?

沖縄県／たぬきのおきもの（18歳）

この絵に文字をいれるなら、こんなカクカクした字を作らなくてもよいな。字を傾けてみるとかして、絵にあった字を入れてみよう。文字はレタリングの本とか見ると参考になるぞ。また後ろの模様も同じ。例えばRPGゲームのワクなんか見て考えるとかね。

May I Help you!

おしかった作品

〈東京都〉『ポーラちゃん』Friendly／もっと音符をたくさん配置してはなやかにしよう。Ⓚ

〈岐阜県〉『クリスマスのせいじくん』かどたっちゃんKK／ドット修正をわすれずに！Ⓚ

ぬりえ部門

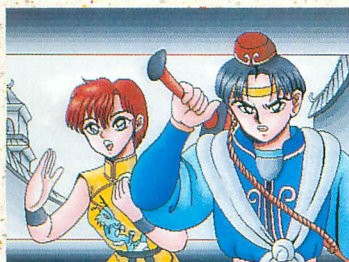
梅麿　今回のぬりえのポイントは、お題が背景つきだったので、いかに色をうまく配置してぬるかが重要になっているのでおじゃるぞ。
ファンキーK　さらに上下に線を引いてあったので、この線をどう生かすかも評価のポイントになったりするぜ！
Dr．S　投稿でいちばん目立ったのは、画面上のあいた部分に目を描き入れてきたパターンが多かったですね。こういう人、かなりいましたよ。
アニイ！　あと背景の空に、タイルでグラデーションするパターンね。今回採用したなかにも何人かいるけど。
のぐりろ　と、いうことで、ぬりえ部門の発表だーい！

ぬりえしました
東京都／宇宙秀行（18歳）　Ⓖ S7

50 POINTS
濃い色使いをしてあり、迫力がうまく表現できているでおじゃる。タイル処理もいいぞよ。㊕（色彩18・背景15・表現力17）

剣士とんぷうの冒険・第2話「死人の町」より
茨城県／坪井敏明（?歳）　Ⓖ S7

49 POINTS
1枚の絵からいろいろと物語を想像してぬってあるのがとてもイイぜ！　この心がけが絵には大切なんだよな。Ⓚ（色彩14・背景16・表現力19）

ぬりえ
三重県／エスカルゴンGOMA（14歳）　Ⓖ S7

43 POINTS
背景を灰色でぬってあるのがよいじょー。㋨（色彩13・背景14・表現力16）

チャイナ・ファイト！
千葉県／7（セブン）（?歳）　Ⓖ S7

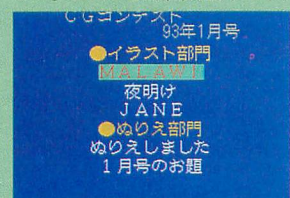
43 POINTS
色調はおちついていて、いいと思います。Ⓢ（色彩14・背景13・表現力16）

ぬりぬりぬりえ
神奈川県／ACHIKIYO（13歳）　Ⓕ S7

39 POINTS
背景の赤色がちょっとクドイ感じをうけるな。㋐（色彩12・背景13・表現力14）

付録ディスクのCGコンテストを見よう。

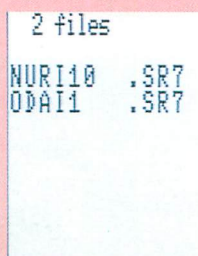
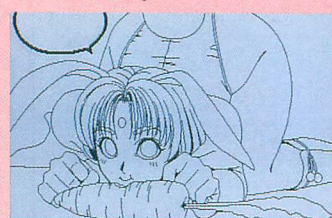
★解凍のてびき
付録ディスクのCGコンテストは圧縮ファイルのため、解凍作業が必要です。新しいディスクを1枚用意して、109ページの説明をよく読んでおこなってください。メニューが表示されれば、解凍作業は終わりです。
★操作方法
操作方法は、カーソルキーで選択、スペースキーで決定、ESCキーでキャンセル。
★再起動
MSX―DOSのA>が表示されているときにRUN―CGと打ちこんでください。また、BASIC上からはSTART.CG1を実行してください。
★バグ情報
外づけ漢字ROMを使用してエラーが出てしまう人、ごめんなさい。ただいま原因調査中です。

CGコンテスト
93年1月号
●イラスト部門
MALAWI
夜明け
JANE
●ぬりえ部門
ぬりえしました
1月号のお題

↑今月はイラスト部門上位3作品、ぬりえ部門1作品を収録しています

ぬりえ部門の投稿よろしく！

『F1ツールディスク』でぬりえコンテスト用のお題CGを読みこむには、ファイルの拡張子を変更しなければいけません。やりかたはBASIC上で「NAME"ODAI1．SR7"AS"ODAI1．SC7"」と打ちこんでください。あとは、ツールディスクのBASICロードでロードすればOKです。グラフサウルスを使用してる人は、変更する必要はありません。

```
  2 files

NURI10   .SR7
ODAI1    .SR7
```

←ここからODAI1をロードしましょう

↑ほっほっほ、マロの描いたこのうさぎちゃんを、みんなどんなふうにぬってくるかの？

〈MAGフォーマットのCGデータ集・TAKERUで発売！〉CGコンテストがスタートした90年8月からの約2年半、400ちかい採用作品のなかから、さらに優秀とおもわれる100作品をひとつにまとめて発売されるぞ。もちろんグラフサウルスとかでも使えるようにデータコンバート機能とかもあったりしちゃうのだ。発売は今年のクリスマスあたりになりそう。気になる価格は4000円に決定。年末は要チェック！

CGコンテストから独立！ 紙芝居の解析コーナー誕生！

紙芝居&動画教室

今月のPOINT
- 裏VRAMの使用例
- パレットによる効果
- プログラムの短さ

★このページは紙芝居やCGアニメを解析するという新コーナーなのだ。プログラム的な解析は、マイクロキャビンのプログラマ中津さんに強引にお願いしちゃったぞ。

と、いうことで、いつのまにかこの教室をやることになっていた中津です。う〜む、世の中あなどれません。それでは、ともかく始めましょう。

今回はアニメ処理の基本中の基本ということで、裏VRAMとパレットの使い方を中心に解説します。解説は行番号ごとにやっていきますね。

10　画面などの初期化／SCREEN5(やはりアニメでコマ数が必要なら、裏VRAMが3画面ぶんとれるこのモードが最適。SCREEN7だと1枚しかとれませんからね)

20〜50　VRAMのページを切りかえながら読む(これで裏VRAMにもグラフィックが格納されたことになるわけです)

60　パレットを行50でロードしたデータで初期化しています。

70〜80、150　メッセージをグラフィック表示(グラフィックモードのときにはこうしないと文字が出せないので注意)

100、140　P＝0〜11のループ(もちろんFOR〜NEXTを使ってもOK)

110　(3<P<10)の間だけカラーコード10のパレット変更(背景がだんだん明るくなっていく効果です)

120　COPY命令で裏VRAMグラフィックを1コマだけ取り出して表VRAMに転送(座標や裏VRAMのページを計算だけでもとめている所にも注目です)

130　ループによるウェイト(タイミングをとるための待ち時間。ターボRだと高速モードでタイミングが狂うので注意してください)

といったところで今回はおしまい。ご意見、ご感想があったら「紙芝居&動画教室」あてにお手紙くださいね。　(中津)

PROFILE

株式会社マイクロキャビン　企画開発課主任

中津泰彦

マイクロキャビンのプログラマーをやっています。MSX2版の『Xak』でデビューしました。以後『FRAY』、『幻影都市』と次々に作品を手掛けるプログラマー&ゲームデザイナーになってます。ときどきほかのMSX作品も手伝っていたりしていますよ。よろしく。

作品紹介

作品名/羽化

今回掲載した作品は、Mファン92年4月号で採用された『羽化』だ。サナギからチョウが誕生するシーンをみごとに再現し、最後でチョウになったとき、背景にアミがあらわれるというオチもある。

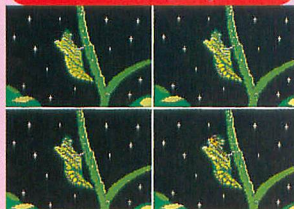
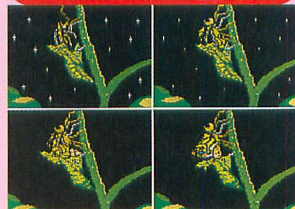
〈作者のコメント〉　この作品は、家のちかくにあったチョウのサナギを実際に見て作った作品なんです。　(神奈川県・ためしい)

PROGRAM

```
10 DEFINTA-Z:COLOR15,0,0:SCREEN5
20 SETPAGE0,1:BLOAD"CG1.SC5",S
30 SETPAGE0,2:BLOAD"CG2.SC5",S
40 SETPAGE0,3:BLOAD"CG3.SC5",S
50 SETPAGE0,0:BLOAD"PLT.SC5",S
60 COLOR=RESTORE
70 OPEN"GRP:"FOROUTPUTAS#1
80 PSET(40,40):PRINT#1,"「うか」 ・アゲハ の いっしょうより"
90 PLAY"T60L107S0M30000G"
100 P=0
110 IFP>3ANDP<10THENCOLOR=(10,P-4,P-3,P-2)
120 COPY((PMOD2)*128,((PMOD4)¥2)*106)-STEP(127,105),1+P¥4 TO (64,64),0
130 FORI=0TO3000:NEXT
140 P=P+1:IFP<12THEN110
150 PSET(180,180):PRINT#1,"おわり"
160 IFSTRIG(0)THENENDELSE160
```

裏VRAMをのぞいてみよう

それでは裏VRAMの中をのぞいてみよう。裏VRAMではページ(画面)が3つにわかれていて、その中に全アニメーションパターンが描かれた絵が入っていた。下の写真がそれ。写真のように1ページの中に4つのパターンが描いてあり、それを1カットずつ順番に表示させる。すると、羽化の瞬間が流れるというワケ。これだけ見ても流れがわかるよね。たいていの紙芝居作品は、VRAMの中にすべての絵を入れておき、表示中に合成したりする。ちなみにいつも見えている画面はページ0だ。

ページ1

ページ2

ページ3

『羽化』の裏VRAMについての補足　裏VRAMのページ1〜3には順に「CG1．SC5」〜「CG3．SC5」というグラフィックファイル（上のBASICプログラムの行20〜40でロード）がロードされています。また、パレットデータの入っているファイルは行50に出てくる「PLT．SC5」です。『羽化』はページ1〜3に書きこまれているグラフィックを必要なぶんだけページ0（表画面）にコピーすることで紙芝居を実現しています。

今月のいーしょーくー情報

by ぱおぱお

『ロードス島戦記Ⅱ』が移植される！

←ついに移植が決定した『ロードス島戦記Ⅱ』。発売はまだ先だが、楽しみがひとつ増えた（画面は98版）

祝・移植決定!!

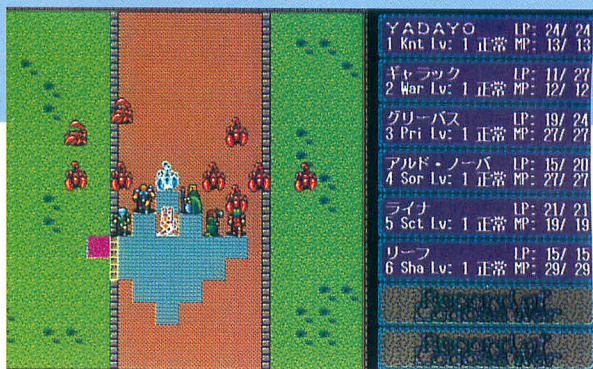
ぱおぱおである。まずは、先月に続いて、ハミングバードソフトのはいぱぁ河内さんのコメントを紹介することにしよう。

◆

ども、ハミングバードソフトで営業や企画や法務を担当している「はいぱぁ」こと、河内です。あ、最近は手品もしてます。

本誌をご覧のあなたに（あなただけに：ぱおぱお注）『ロードス島戦記Ⅱ～五色の魔竜～』のことで少しだけお話があります。聞いていただけますか？

MSX2への移植を正式に決定しました。発売日は決まってません。現在レイアウトを中心に、仕様を修正する作業を進めています。開発スケジュールも具体的には決まってません。メインメモリを640KB、解像度640×400ドットを前提とした仕様をいかにコンパクトにまとめるかという修正を行っています。これらの仕様変更が確定しないと、開発工程の割り出しができません。だから発売日は未定です。目標は1993年夏ですが「壁の餅」あるいは「お題目」状態です（意味不明）。

12月20日に東京で、MSXフェスティバルがあります。もちろんハミングバードソフトも参加します（私が行きます）。当日は「MSX2版ロードスⅡに望むこと」というタイトルでアンケートを行う予定ですので、ご協力ください。粗品を用意してお待ちしています。また、お便りもお待ちしています。「MSX2版ロードスⅡに望むこと係」までお送りください。

イベント当日は、手品の道具をたくさん持って行きます。手品に興味のある方や、目の前で手品を見たことがない方は、気軽に声をかけてください（でも、呼び捨てとか、なれなれしいのはヤダよ）。一緒に「目の錯覚」を楽しみましょう。

以上です。ご意見ご希望などはハミングバードソフトの「MSX2版ロードスⅡに望むこと係」まで、ハガキか封書でお願いします。送り先は、〒530大阪市北区曽根崎2－2－15です。まだ、お答えできることが何もない状態ですので、MSX2版『ロードス島戦記Ⅱ～五色の魔竜～』に関するお電話でのお問い合わせはご遠慮ください。よろしくお願いします。

最後になりましたが、このような発表の場を快く提供してくださったMSXファン編集部の皆様に心から感謝します。ありがとうございました。（文責：ハミングバードソフト河内佳一）

◆

いよいよ移植が決定した。このページのおかげといいたいところだが、そうではない。ぱおぱおとしては、なんとなくプレッシャーをかけたかも……という感触はあるものの、この作品に関しては何もしていない。この作品の移植が決まったのは読者みんなの力。これは、みんなが誇っていい事実だと思う。もちろん、ハミングバードソフトの勇気ある決断に大拍手なのだ。ぱおぱおの引退話は来月にね。

今月の移植希望ゲーム ベスト20

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	三國志Ⅲ	光栄	PG	109
2	2	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説Ⅱ	日本ファルコム	P	103
3	4	プリンセスメーカーⅡ	ガイナックス	P	61
④	3	ロードス島戦記Ⅱ	ハミングバードソフト	P	58
5	5	ぽっぷるメイル	日本ファルコム	P	56
6	7	ストリートファイターⅡ	カプコン	GA	31
7	8	銀河英雄伝説Ⅲ	ボーステック	P	30
8	6	ドラゴンクエストⅢ	エニックス	G	25
9	10	ふしぎの海のナディア	ガイナックス	P	23
9	初	信長の野望・覇王伝	光栄	P	23
9	初	ドラゴンクエストV	エニックス	G	23
12	10	サイレントメビウス	ガイナックス	P	22
13	24	魔導物語A・R・S	コンパイル	P	20
14	20	ドラゴン創世記	バショウ・ハウス	P	18
15	12	エルムナイト	マイクロキャビン	P	15
16	14	ドラゴンナイトⅢ	エルフ	P	14
17	9	ストリートファイターⅡ'	カプコン	A	13
18	17	A.Ⅲ.A列車で行こう	アートディンク	P	12
19	15	シュヴァルツシルトⅢ	工画堂スタジオ	P	10
19	初	卒業～グラデュエーション～	ジャパンホームビデオ	P	10

■1992年11月号アンケートハガキ1000通より集計
※表中のPは他機種のパソコン、Gはゲーム専用機、Aはアーケードを示します
なお、赤丸の数字はMSXへの移植が決定したゲームです

移植希望ゲーム累計ベスト10

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	サイレントメビウス	ガイナックス	P	1802
2	3	三國志Ⅲ	光栄	P	1431
③	4	ロードス島戦記Ⅱ	ハミングバードソフト	P	1006
④	3	シムシティー	イマジニア	PG	987
5	5	ドラゴンクエストⅢ	エニックス	G	875
6	6	ストリートファイターⅡ	カプコン	GA	726
7	9	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説Ⅱ	日本ファルコム	P	689
8	7	ダイナソア	日本ファルコム	P	652
9	8	大戦略Ⅲ'90	システムソフト	P	598
⑩	10	ブライ下巻完結編	リバーヒルソフト	P	500

■1991年1月号より1992年11月号までの集計

国際化のコーナーに関する、意見、質問、「DIX」への意見、感想、今後への要望などのおたよりをどんどん送ってください。採用者には例によって例のごとく例のアノMファンテレカをさしあげます。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部 国際課・OSADAまで

MSX－ENGINE情報第2弾

すっかりおなじみになった感のあるオランダのMSXサークルMSX－ENGINEから、いろいろと新作が届いた。

ひとつはDRAGON DISK＃8(本誌11月号で紹介)の中にデモが入っていたゲーム『DIX』の完成版。もうひとつはMSX-ENGINEとDRAGON DISKの最新号だ。ディスクは＃9になる。

MSX－ENGINE最新号は、表紙に『キャンペーン版大戦略II』のパッケージとなぜか富士山の写真が入っている。とりわけも『キャンペーン版大戦略II』が大きく取り上げられ、ほかにも、『シムシティー』や、『DIX』の記事なども。

巻末には通信販売のカタログもあり、そこには日本のメーカーの商品の名前がずらっとならんでいる。ちなみに、FS－A1GTの値段は2249ギルダ。日本円にして約18万円だ。

『DIX』は、MSX-ENGINEで作ったゲームで、これを日本で売りたいそうだ。Mファン編集部がタケルでの販売を仲介してあげようと思ったら、外貨の問題でそうかんたんではないらしい。現在どうするかは保留状態にある。

このときに同封されてきた手紙を一部紹介しよう。

＊　＊　＊

Dear Kitane-san.

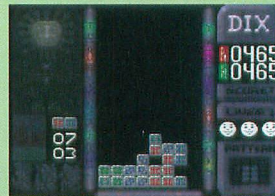
Thank you for the article in Fan Clip, which was published in MSX Fan #10. We hope you would like to continue to write about MSX-Engines activities in Europe. Particularly, we would like to have our Dragon Disks reviewed in MSX Fan; we are looking forward to the review of Dragon Disk#8.

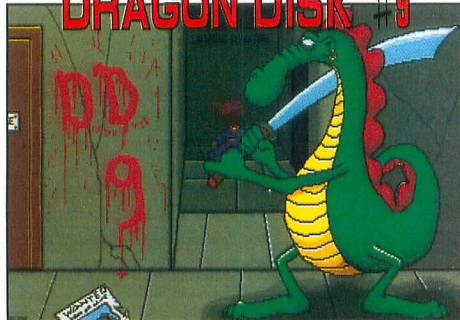
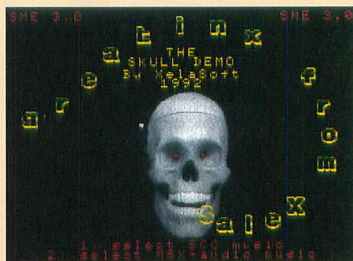
(9/20)

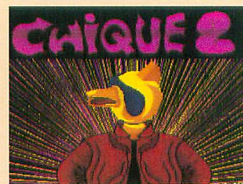
［大意］FAN CLIPに書いてくれてありがとう。これからもMSX－ENGINEのヨーロッパでの活動の紹介、とくにDRAGON DISK評をしてもらえるとうれしい。(11月号に掲載される)DRAGON DISK＃8の記事を楽しみしています。

DIX完成版

タイトル画面にカタカナが入っていたり、ゲーム中ひらがなの「よん」が落ちてきたりする親日派ゲームだ。ゲームはコラムスふうだけど、毎回そろえるべきパターンが変わる。テクニックはすごいけど、「ゲームはイマイチ」という感想が多かった。

↑「ッ」の文字に苦労のあとがみえる

↑テトリス好きにはたまらないかも？

DRAGON DISK #9

←今回のタイトルCG

↑不気味かつおもしろい「Skulldemo」。これは必見のデモだ

←これをききながらシゲルが横でおどってた

いきなりタイトル画面でドラゴンが人の首を切りおとしているというよくわからないシチュエーションのタイトルCGではじまる。

今回は5つのメニューがある。「Chique demo2」はディスコティックなミュージックが流れて、画面が激しくフラッシュする。疲れたときにエブリバディでダンシングするのにいいかも。

「Fastcopy」はターボR専用の高速コピーツール。

「Skulldemo」は、しゃれこうべが不気味にアニメーションする。Xerasoftという人がつくったSCC対応ミュージックツール「Super Music Editor ver3.0」の宣伝になっているようだ。

CAINというサークルのつくった新作ゲームの体験版「Bozo's big adventure」もはいっている。これは『スーパーマリオ』＋『ソーサリアン』というべきか？　ジャンプ力がなくて敵をとびこせない少年が主人公のゲームだ。

そして、最後に「Art gallery＃3」がはいっているという内容だ。

ほしい人は、92年の11月号で買い方などを紹介しているよ。(お)

↑つねに正面をむいて横歩きするボゾがなんか不気味なゲームの体験版

↑Art galleryより2作。「イースⅣ、Ⅴはいつ出る？」という意味かな

発売中のNewソフトを再チェック！

10月に発売されたソフトは3本。うち、2本がTAKERUの同人ソフトで、安くておこづかいで買うのにピッタリだ。梅median?

〈記号の意味〉無印はMSX2/2+、●はMSX、MSX2/2+、★はMSXターボR専用、◉はMSX2/2+用だがターボRの高速モードに対応。また、♪のついたソフトはMSX-MUSIC（FM音源）に、MIDIはMIDIにそれぞれ対応しています。なお、ソフトベンダーTAKERU（タケル）で発売のソフトは、すべて税込の価格です。

協力/J&P町田店

10月1日から10月31日までに発売されたソフトと本

10月2日 The Arrow of Direction（D:タケルで販売）/ピロヤンソフト/600円♪ ⇨全20面のパズルゲーム。見本どおりにパネルをそろえていく（同人ソフト）
2日 クロネコの単語（D:タケルで販売）/チロリンソフト/1,500円♪ ⇨クロスワードなどに便利な単語検索ソフト。登録単語は4万語強（同人ソフト）
8日 ◉ほぼ梅麿のCG描き方入門（本）/徳間書店/2,400円（税込） ⇨CGに興味のある人必見。ディスク付きでわかりやすく解説した入門書
30日 ブライ下巻完結編（D）/ブラザー工業/8,800円♪ ⇨ついに出たウワサのRPG。本誌12ページより関連記事あり

ユーザーの主張

テーマ「告白！私の初体験ゲーム」その2

先月にひきつづき、初めてプレイしたゲームの告白だ。山のようにハガキがきたので、そのなかからいくつか選んで紹介していこう。

●私が初めて遊んだゲームは、コナミの『けっきょく南極大冒険』です。小学校3年のときに行ったナショナルの展示会でプレイしたのですが、あまりのおもしろさにその場でCF－2000のフルセットを買ってしまいました。展示会に行くまえまでは「ぴゅう太」を買おうと思っていたのですが、『けっきょく～』を遊んだ瞬間に考えが変わってしまったのです。正解だったかな？ （?県／???）

⇨コナミのゲームって、だれもが楽しめる、あきのこない作品が多いんだよね。もちろん『けっきょく～』も、そのひとつ。この記事のために編集部のソフトファイルからひっぱり出しプレイしたのだが、うかつにもハマッてしまい、なかなか原稿にかかれなくなってしまった……。※このハガキには住所も名前も書いてなかったので、至急お知らせを。このままじゃプレゼントが送れないよん。

⬆オットット……というしぐさがかわいい『けっきょく南極大冒険』

●ボクの初プレイは、忘れもしない198?年?月?日（忘れてるじゃないか！）、おばあちゃんの部屋でやった『うっでぃぽこ』というゲームだった。いまでは、どこのソフトハウスのものかもおぼえてないけど、あのときは神様のように感じて遊んでいた。しかし、それもむかしの話。もう、そのソフトは手元にはない……。 （島根県／八木豊）

⇨『うっでぃぽこ』は、人間の姿になった木の人形のぽこ君が活躍するコミカルなアクションRPG（!?）で、デービーソフトから発売されたもの。ぽこ君がかわいいのだよ、ホントに。

●MSXを買って初めてプレイしたのは、マイクロキャビンの『FRAY』。いままでゲームなんかちぃともしたことのない超初心者だったから、いちばん最初のザコで死んでしまったのよ。つら～。だから、1か月くらいは遊べた（苦しんだ?）。おかげでアクション系のゲームは、けっこううまくなったのよん。『FRAY』に出会ってからマイクロキャビンの大ファンになったというのは、ゆーまでもないですね。おしまい♡ （香川県／サリパ）

⇨送ってくれたのは16歳の女の子。イラストや♡や★が飛びかっているかわいいハガキだったんで、おじさん思わず採用しちゃいました。

⬆これが『うっでぃぽこ』。むかしファミマガに、ぽこにそっくりなヤツがいた

ところで、私ときちゃるの初体験は、『ホルホル』という『ディグダグ』（ナムコ）もどきのテープ版のゲームだった。10年くらいまえのことだが、イトーヨーカドーでバイトして貯めたお金で、富士通のFM－7というマシンを買い、そのときいっしょに手に入れたソフトがそれだったわけ。どこの会社のゲームだったか忘れたけど、夢中になって遊んだのをよーくおぼえている。MSXでは、アスキーの美少女ソフト『カオスエンジェルズ』とかハル研の『田代まさしのプリンセスがいっぱい』あたりかな。最近、むかしのゲームはおもしろかったってつくづく思うのだが、みんなはどうだろうか。編集部員でありながら、付録ディスクの「オールディーズ」が楽しみなときちゃるなのであった。

さて来月は「ソフトハウスさん教えてね」で、みんなの疑問に答えていく。そして再来月の3月情報号からは模様替えをする予定。詳しくは右の「お知らせ」で。ハガキ採用者にはMファンブランクディスクを進呈だ。 （ときちゃる）

（お知らせ）

3月情報号（2月発売）から「ユーザーの主張」を独立させることにした。ON SALEのなかのいちコーナーとしてシコシコやってきた「ユーザーの主張」が、ついに1ページを占領することになったぞ。

そこで、これを機に内容もチョッピリ変更。これまでは、毎回テーマを1つにしぼり募集していたが、3月情報号以降は1ページにいろんな主張（情報）をつめこんでいこうと思っている。だから、絶えず複数のテーマでハガキを募集していく形になるというわけ。どんなハガキでもいいのだが、とりあえず以下にあげるテーマでハガキを募集したい。

●幻のソフト探検隊⇨入手困難なソフトの購入方法を求む。「何月何日、どこどこのショップで○○というソフトがいくらで売っていた」という情報を、詳しく報告してほしい。

●ソフトハウスさん教えてネ⇨ソフトハウスへの質問を求む。キミに代わって編集部が突撃取材を敢行する。

●ゲームいーたいほーだい⇨ゲームの感想を求む。キミが評論家となり、プレイしたゲームについて語るのだ。

このほか、ゲームに関すること、ソフトハウスへのことなどなんでも可。もちろん主役はユーザーであるみんな。これに編集部とソフトハウスがからみ、おもしろくて役立つ情報ページにしていきたいと思っている。**ハガキのあて先は、〒105東京都港区新橋4－10－7 TIM MSX・FAN編集部「ユーザーの主張・○○」係まで。**とにもかくにも、みんなからのハガキが第一。どんなネタでもいいから送ってきてほしい！

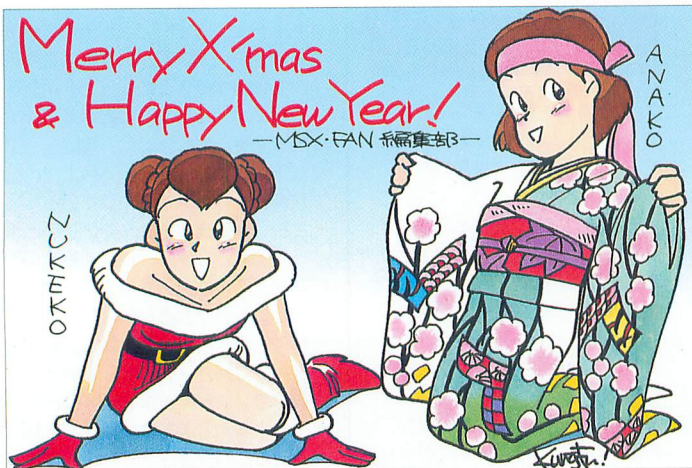
新作ソフト

カミングスーン

ゲームインフォメーション

1月号だけど12月発売ということで、「クリスマスカード&年賀状」の特集だ。これを年賀状としてプレゼントする予定だが、よく考えてみると年賀状にメリークリスマスはないよな。ああ、新年号から失敗した……。

★特別企画★ソフトハウスから読者のみんなへ「メリークリスマス+おめでとう」の描きおろしカード大掲載！

★プレゼントつき★

▶MSX・FAN編集部

Mファンのカードは、もちろんこの2人。ドレスアップしてイロッぽくせまる抜け子と、晴れ着姿がキュートな穴子がごあいさつだ。よりパワーアップした本誌と付録ディスクを、今年もヨロシクー！（編集部）／絵＝中野カンフー！

◀イマジニア

『シムシティー』にちなんだイラストを描いてくれたイマジニアだけど、発売日のほうはまだ決まっていない。はやく遊べますように！

▶カクテル・ソフト

さすがは美少女ソフトハウス、かわいい女の子を描いてくれました。この年賀状が当たった人は、しあわせものだよネ

▶グローディア

『エメラルド・ドラゴン』のアトルシャンとタムリン。グローディアさん、そろそろ新作出しません？ ねえねえ……

▲アスキー

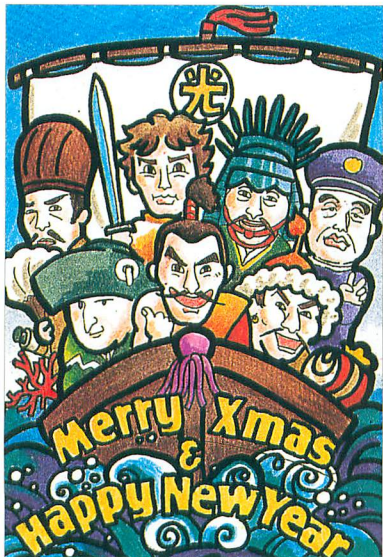
とにかくココがやってくれないとMSXは盛り上がらない、TAKERUでソフトも再販されるし、今年もガンバッテもらっちゃおう

※TAKERUで再販されるアスキーのソフトの情報は107ページにあります

▶T&E SOFT

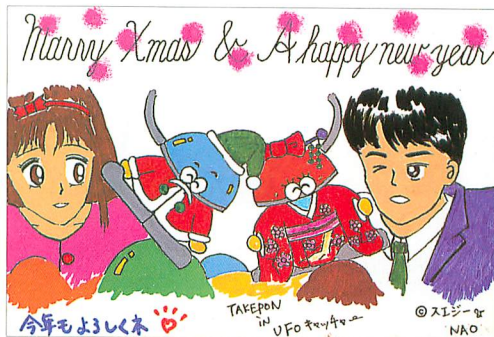
付録ディスクに『ハイドライド』を提供してくれたり、いつもお世話にはなってるんだけど、新作のほうは……!?

▼ハミングバードソフト

『ロードスII』移植決定バンザーイ(P.101参照)!! 今年は、はいぱぁ河内さんが誌面に登場する回数が増えそうだぞ

◀光栄

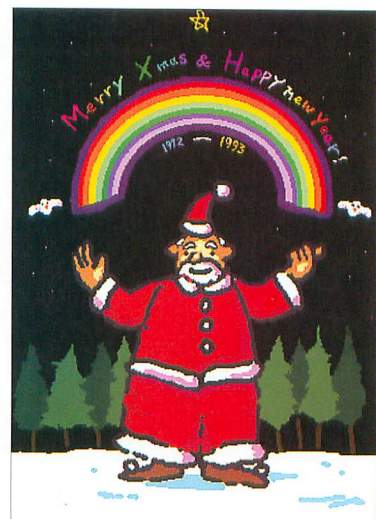
『元朝秘史』は発売されたけど、信長シリーズの新作『覇王伝』も絶対に絶対に遊びたい。みんなで光栄にお願いしちゃおう

▲ボーステック

『銀河英雄伝説III』のカードなんて、MSXユーザーにとって酷(こく)じゃない? こうなったらボーステックに出してもらわないとネ

▼ヘルツ

デビュー作『サイコワールド』がTAKERUで再販された。新作こそ出ないけど、ヘルツはいま燃えているぞ

▲ブラザー工業

TAKERUのマスコット「TAKEPON」がクレーンゲームのぬいぐるみに!? みんなのアイドル荒川さんは、今年もMSXユーザーの味方だ

▲ファミリーソフト

ロボット作り職人のロボットがかわいい、ファミリーソフトのカード。新作『MSXトレイン』(P.106参照)にも期待

▼ホット・ビィ

付録ディスクのほうにもたびたび協力してくれているホット・ビィ。広報の前田さんは「この絵は新作とは全然関係ないよ」だって……

▶ビッツー

さすがはビッツー、キレイに仕上げてくれました。ちなみにこれはCGで、Macで描いたそうだ。これも人気高いんじゃないかな

▶ライトスタッフ

トナカイになったルーシャオと、サンタのシニリア。もちろん付録ディスクのタイトルでおなじみ、木村さんの作品だ！

◀マイクロキャビン

末永さんが描きおろしてくれたサンタさん。キャビンファンだったら、そりゃも～ヨダレもんだよね。編集部員あじす福田のお気に入りの1枚だ

▲松下電器

さすが松下。GT、門松、クジャク、はねつきなど、なんともメデタイ取り合わせのカードだ。今年もMSXにとってメデタイ1年でありますように……

▶リバーヒルソフト

こいつはシブい。リバーヒルの十八番だった、推理もののAVGを思い出してしまった。3枚もカードを用意してくれた心遣いに感謝

お年玉プレゼント

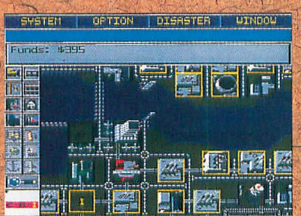
掲載したカードが年賀状としてキミのもとへとどく!

ソフトハウスの方々が心をこめて作ったカードを、各1名ずつにプレゼントする(リバーヒルソフトは3人に)。ほしいカードのソフトハウス名(ひとつだけ)と、住所・氏名・年令・電話番号を書きハガキで応募のこと。しめ切りは12月18日必着。発表は、カードの発送をもってかえさせていただきます。

あて先 〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部「年賀状プレゼント」係

○ちょっとだけ新作情報

特別企画のおかげで、こんなところに押しこめられてしまったが、新鮮な情報をいくつかおとどけしよう(めでたい！)。

まずは、オマタにうれしい美少女ソフトから。ドット企画の『グラムキャッツ2』は、PC－98版先行で開発が進められているため、今月もMSXの画面は間に合わない状態だ。ただ、12月末から1月あたまの発売を目標に置いているそうなので、それほど待つことはなさそう。次号では何らかの形でMSX版の紹介ができるのではないだろうか。

つづいて、ファミリーソフトの『MSXトレイン』だが、こちらは今月18日に発売が決定した。俗にいうバラエティソフトというやつで、4つのゲームがひとつのパッケージにおさめられる予定だ。目玉は「RM(ロボットメーカー)」というAVGで、このほかダンジョンRPGの「紅のイジャン」、コミカルなキャラが出演するクイズ「カルト牛」、それに現在発売中の『龍の花園』の番外編ともいえるAVG「龍の華・加奈子」といったところ。価格は7,800円だ。

開発が難航している『シムシティー』。発売中止なんてことはないから安心して

ブラザーのTAKERUに目を向けてみると『涙のキャンバス』というゲームのタイトルがあがっている。これは、プレイヤー扮する探偵が、とある殺人事件の謎を解明していくというAVGで、12月11日にも発売の見こみだ。この手の作品って、ほんとうにひさしぶりなんで、とってもうれしい。2,900円という価格にもビックリだ。

推理もののAVGなんてひさしぶり。『涙のキャンバス』はTAKERUから

そして、101ページの『いーしょーくー情報』で詳しく書いてあるが、ついに『ロードス島戦記II』の移植にゴーサインが出た。発売日は決まってないものの、楽しみがまたひとつ増えたわけだ。

なお、イマジニアの『シムシティー』は、いぜんとして発売日は決まっていない。では、また来月。

『MSXトレイン』から「RM」の画面を紹介。これ、おもしろそうだぞ

ソフト・ハード・本に関する発売スケジュール

MSX新作発売予定表

表の見方⇨無印はMSX2/2+、●はMSX1から対応、★はターボR専用、◉はMSX2/2+用だがターボRの高速モードに対応。また、♪のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に、MIDIはMIDIにそれぞれ対応しています。なお、ブラザー工業のTAKERUで発売のソフトは、税込の価格です。

この情報は11月18日現在のものです!

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
12月3日	◉蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(R)/光栄/11,800円♪
3日	◉蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(R:サウンドウェア付き)/光栄/14,200円♪
8日	◉MSX・FAN93年1月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)♪
10日	◉蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(D)/光栄/9,800円♪
10日	◉蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(D:サウンドウェア付き)/光栄/12,200円♪
11日	◉スーパープロコレ4(本+D)/徳間書店/1,980円(税込)♪
11日	◉ザ・タワー(?)オブ・キャビン(D)/マイクロキャビン/5,800円♪
11日	涙のキャンバス(D:TAKERUでのみ販売)/ブラザー工業/2,900円♪
18日	◉MSXトレイン(D)/ファミリーソフト/7,800円♪
中旬	●◉MSX-DOS TOOLS(D:TAKERUでのみ販売)/アスキー/6,000円
中旬	●◉MSX-S BUG(D:TAKERUでのみ販売)/アスキー/6,000円
中旬	●◉MSX-C Ver.1.1(D:TAKERUでのみ販売)/アスキー/7,000円
中旬	●◉MSX-C Library(D:TAKERUでのみ販売)/アスキー/7,000円
中旬	◉MSX-TERM(D:TAKERUでのみ販売)/アスキー/6,000円
?	◉ほほ梅麿のCGコレクション1(仮題)(D:TAKERUでのみ販売)/徳間書店/4,000円♪

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
1月8日	◉MSX・FAN93年2月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)♪
?	◉キャンペーン版大戦略II・かすたまキット(D)/マイクロキャビン/価格未定
?	◉グラムキャッツ2(D)/ドット企画/7,800円♪
発売日未定	◉麻雀悟空・天竺への道(R)/シャノアール/9,800円♪
	●ワンダーボーイII　モンスターランド(R)/日本デクスタ/7,800円
	マイ・アイズ(D)/バーディーソフト/7,800円
	★MIDIカラプレイヤー(D)/ビッツー/9,800円MIDI
	シンセサウルスVer.3.0(D)/ビッツー/12,800円♪
	プロの碁パート5(D)/マイティマイコンシステム/9,800円
	倉庫番リベンジ・ユーザーの逆襲編(D)/発売元未定/価格未定

※媒体のRはROM版、(D)はDISK版です。

今月の発売予定表を見て気づいたこと。①新作が少ないのでアキが目立つようになった。②発売日未定のものばかり。③TAKERUで取り扱うソフトが多くなった。

①に関して個人的な意見をいえば、ひとこと「さびしいかぎり」である(MSXの現状を考えれば、いたしかたないのかもしれないが)。もちろん、それなりの努力はソフトハウス側も編集部もしている。ただ、みんなが考えるほどかんたんには事がはこばないのだ。MSXから撤退した会社もあるが、情熱をもって開発にあたっているところだってある。とくに『ロードス島戦記II』の移植を決めたハミングバードソフトには期待したい。19日〜20日に行われるMフェスでは、はいぱぁ河内さんの発言には注目してみたいと思っている。

②については、①のことを考えると、これもわからないではない。

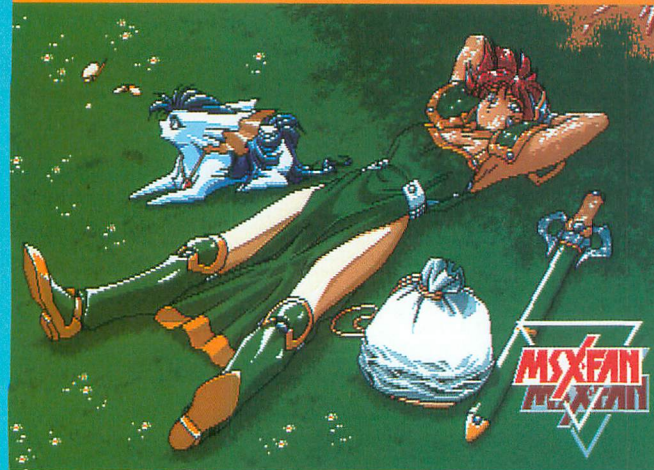
そして③。11日発売の『涙のキャンバス』をはじめ、精力的に同人ソフトの販売などをすすめていくブラザー工業は、ほんとうにありがたい。そのTAKERUが今月中旬よりアスキーのアプリケーションソフトの販売を開始することになった。予定されているのは、つぎの5タイトルである。

『MSX-DOS TOOLS』:マシン語プログラミング用テキストエディタ&アセンブラ、便利なツールコマンド集/『MSX-S BUG』:DOS用シンボリックデバッガ/『MSX-C Ver.1.1』:DOS上で動作するCコンパイラ/『MSX-C Library』:MSX-Cで倍精度実数演算やグラフィックを使えるようにするライブラリ/『MSX-TERM』:通信ソフト

7月に出た『Simple ASM』も好評だし、ユーザーにとってはこの手のソフトは大歓迎。くわしくはブラザー工業(☎052-824-2493)へ。

いいたい放題

★オールディーズの『ウォーロイド』はおもしろかったです。今後もいろんなゲームを収録してください。（新潟県／竹之内貴元・21歳・FS-A1ST）★先日HB-F1XVを購入して、MSXユーザーになりました。これから、MSX・FANを毎月購入して、誌上にもいろいろ参加したいと思っています。どうかよろしく！（岩手県／福森聡・19歳・HB-F1XV）★受験によって押し入れに入っていたMSXが1年ぶりに復活したのは友人の買ってきたMファンのおかげ。いつのまにかディスクの付録までついていて、思いっきりハマッてしまいしました。今はマウスを買ってCGにハマッています。（青森県／中村貴幸・16歳・HB-F1XD）

スーパー付録ディスクの使い方

★今月のバックストーリー

「ああ、なんて天気がいいんだろう」木陰でつかの間の休息をとることにした。このまま平穏無事にすごせればいいなあ、と願うシニリアであった。ペンダントと薬草をそろえて、あの占い師からやっと母の手掛かりを得ることができた。"北北西に向かえ"それが占い師が出した答えだった。その方向には邪悪な組織のアジトがあるのだ。シニリアひとりで母を救出することができるのだろうか。しかし、やるしかない。これから待ち受ける戦いに向けて今は十分に体を休めておこう。この先いつ休めるかわからないのだから。

スーパー付録ディスク　JAN. 1993　DISK #16			
媒　体	2DD ×1 ♪	セーブ機能	セーブしちゃいけません
対応機種	MSX 2/2+ MSX turbo R	実質収録バイト数	1,530,880
VRAM	128K	ターボRの高速モードに対応	

ダイナミックに変身した大メニュー

もう見てのとおり、今月から心機一転をはかりまして、大メニューを大幅に進化させました。従来のようにすべて均一の大きさではなくなり、コーナーごとに大きさを変えました。そのためにはシステムを新しくプログラムし直さなくてはならず、プログラマーのUKPと編集部で受け取ったプログラムを試すOrcに、それをサポートしながら温かく見守るコルサコフが四苦八苦して、やっと出来上がりました。

今までと同じ制作期間で新しいものを作りだそうとするわけですから、スケジュール的にかなりキツイわけです。3人はシステムを変えるという案が出た時点から徹夜の覚悟はできていましたが、思わぬバグが連発して発生してしまい、予定していた締め切りをオーバー。2日ばかり徹夜する日が増えてしまいました。さすがにこれはこたえたようで、Orcにかぎっていうならば18時間連続の爆睡（死んだように寝てしまうことの俗語）をしてしまうほど。そのかいあって、すばらしいものができました。今回からカーソルがナナメに移動できます。あとは無事に発売されてバグが出ないことを祈るばかりです。

そんなわけで今月の付録ディスクの目玉は「すぺしゃる」で、『ザ・タワー（?）オブ・キャビン』の中から収録の「とっかえジグソー」です。これは本編とは違う、Mファンオリジナルのグラフィックを使っています。これはとんでもなく難しいです。覚悟してくださいね。自分でグラフィックを組み込んでジグソーにすることも可能ですのでやってみてください。

「オマケ」には『ウォーロイド』のマップコンストラクションツールを収録してます。

そういえば、「B：」の姿が見えませんねえ？　なくなったわけではなくて、カーソルをルーシャオのところに合わせると、ちゃあんと始まりますよ。

ほよよ、BGMが違う！　そうです、「B：」だけがBGMが違うんですよ。これもなるとくんの作曲したものです。

さて、今月はお正月にちなんで「お年玉クイズ」をやります。くわしいことは112ページ右下のカコミを参照してください。

⇧各コーナーの大きさも変わって、派手になりました。そのほかにもいろいろと…

タイトルBGM募集中！

付録ディスクのタイトルBGM用のFM音源を使った音楽です。ジャンルはオリジナルのみ。

形態はMSXのBASIC。または内蔵OPLLドライバー用のデータを&H0000番地からセーブしたものです。OPLLドライバー用データはソースMMLを一緒につけてください。

■音楽の形式について。

FM9声、FM6声+リズム、PSG3声の3通りのうち1つの組み合わせです（FM9+PSG3などは不可）。PSG3音でならすことも考えてチャンネルを割り振ってくれるとなお可。

またMML中で、PSGのMS、FM音源の@63、@Vn、Yr，d、リズム音源の@Vnのコマンドは使えません。

拡張音色（FM音源内臓の15音色以外の音色）は、音色がかなり変わってしまうことがあります。

MMLで最後の休符を省略すると、BASICはそのぶんを補ってくれますが、BGMでは音がずれてしまうので、休符の省略はしないでください。

■投稿時の注意

基本的にFM音楽館と同じです。81ページの投稿応募要項を参考に投稿応募用紙に必要事項を記入して「タイトルBGM」係まで送ってください。

■付録ディスク制作スタッフ　SYSTEM PROGRAMMER=上岡啓二（UKP）／TITLE CG DESIGNER=木村明弘（ライトスタッフ）／MENU CG DESIGNER=Orc/TITLE BGM COMPOSER=なると／DISK MAKER=化成バーベイタム／SPECIAL THANKS TO　マイクロキャビン+コナミ+アスキー+ハミングバードソフト+イエローホーン+ログイン編集部+松下電器

『すぺしゃる』『ファンダム』……合計7回複写/解凍します

今月は7タイトルも解凍作業が必要です。毎度のように2DDフォーマットされたディスクを解凍作業に入る前に用意しておいてください。作業に入りましたら画面のメッセージに従ってディスクを入れ換えていけば、ファイルの複写から解凍までを自動的に進めてくれます。

また、解凍作業を複写までで中断して、あとで解凍をすることもできます。「つぎにファイルのかいとうにうつります」と表示されたら複写が終了したので、ここで中断ができます。解凍を再開するときは、複写が終わったディスクをAドライブに入れてリセットします。画面にA＞と表示されたら、各コーナーのDSKFマークの下に示してあるバッチファイル名を入力し、リターンキーを押すと解凍が再開され、終わると自動的に起動します。

再起動の方法はA＞と表示されているときに各ファイル名を入力すれば始まります。すぺしゃるは自動起動します。

MAGIC BATTLE	RUN-MB
Another Land	RUN-AL
SLIME WORLD	RUN-SLIM
CGコンテスト	RUN-CG

解凍するもの

●すぺしゃる
①『自分で絵を組みこめるとっかえジグソー(アレンジバージョン)』(DSKF337)
●ファンダム
②『MAGIC BATTLE』(DSKF90)
③『Another Land』(DSKF90)
④『SLIME WORLD』(DSKF310)
●ほほ梅麿のCGコンテスト
⑤イラスト部門3本＋ぬりえ部門1本＋ぬりえ部門の課題(DSKF406)
●「ツール！」
⑥テキストエディタ『v&z__small』(DSKF178)
●パソ通天国
⑦『RAETERM』(DSKF167)

DSKFの値はDOSやPMext用の空きも含めているので、すでにこれらの入っているディスクの場合、DSKFは多少少なくてもだいじょうぶです。

いしﾞょうの ファイルを シﾞッコウヨウDに セーブﾞします

ファイルの内容をVRAMに転送し終わったというメッセージです。このあとにディスクを入れ換えてください。

いしﾞょうのファイルを シﾞッコウヨウDに セーブﾞしました
「＊＊＊ .パﾞス」のファイルは すでﾞに あります

ファイルをVRAMからディスクに転送できたメッセージです。すでにディスクに入っているファイルはパスしています。

すぺしゃるの
実行用ディスクを作成します

まず、あなたの用意したディスクをチェックします

現在している、またはこれからすることになる作業がここに表示されます。作業に入るときはかならず確認してください。

このディスクは使えません

上の写真にもあるように、ここには作業ミスのときのメッセージが表示されます。

用意したディスクをドライブAにセットしてください

ESCキー＝大メニュー
スペースキー＝進む

ディスクを入れ換えるなどの作業の進行用の指示が表示されます。ここのメッセージにしたがって作業を進めてください。

解凍作業に入るまえの準備とディスクの残り容量(DSKF)について

●複写先のディスクをつくる

解凍作業には複写・解凍先として2DDフォーマットのディスクが必要です。作成には新しいディスク(不用ディスクでも可)を使用します。決して付録ディスクを使用しないでください。

①BASIC画面でCALL FORMATと入力し、リターンキーを押す。②出てくるメニューの中で一番数の大きいキー(2キーまたは4の場合もある)を押す。③最後にどのキーでもいいので押す。④ディスクドライブが動きだす。⑤画面にOkと表示されればできあがり。

●残り容量の調べ方

BASICモードで、調べたいディスクをAドライブに入れ、

PRINT DSKF(0)

と入力して、リターンキーを押せばいいのです。すると、

713

などのように数字を表示します。この数字は残り容量を「Kバイト」単位で表しています。この例の「713」は713Kバイト(730112バイト)の残り容量があることを表しています。これは2DDフォーマット直後の容量です。

●DSKFについて

複写・解凍プログラムでは、最初にあなたの用意したディスクのDSKFをチェックします。このDSKFとはさきほどのディスクの残り容量を調べるDSKF関数で調べた値のことです。

複写・解凍の必要なコーナーを選択する前に、この方法で解凍先ディスクの残り容量(DSKF)を計っておきましょう。ちなみにDSKFとはDiSK Freeの略だそうです。

またディスクに残り容量が十分あれば、他に何が入っていても構いません。ただし、ギリギリの容量しかない場合、解凍時間が若干長くなります。

このマークのあるコーナーは指定されたDSKF以上のディスクを用意してください。

スーパー付録ディスクQ&A
フロQ
?はフロQへ

BGMとハイドライドについて

今月は。みなさん気付いたでしょうか？　今月の付録ディスクにはBGMが2曲入っています。

ところで、S社のごく一部のMSXでFM音源が故障するという報告があります。これではBGMが聴けなくて不幸。何とかならないものでしょうか？

このために付録ディスクでは起動するときに「かな」キーが押してあるとFM音源の代わりにPSGで演奏されるようになります。いつもFM音源で聴いている人もたまにはPSGで聴くと雰囲気がかわっておもしろいのでは？

ところで10月号収録のハイドライドですが、GAME. XB、DEMODATA. BIN、PREPROG. BIN、PROG. OBJ、TITLE. XV8、VRAM−2. XV8の他に、AUTOEXEC. XB、LOADER. BIN、MSXFAN. BINの9ファイルを別のディスクにコピーして、AUTOEXEC. XBをAUTOEXEC. BASに改名して、リセット起動します。エラーが出ますが、構わずGAME. XBを立ち上げると、ハイドライドができてしまいます。

はよ〜ん★

付録ディスク
いいたい放題

★解凍が面倒だという声を聞くが、ぜいたくだと思う。昔テープユーザーだった私にしてみれば、1回のロードで5分位かかっていたのでちっとも苦痛に感じない。圧縮されているおかげで、安くより多くの内容が得られ、PMシリーズに感謝している。(千葉県／永野幸一・20歳・FS−A1F)★はっきりいって疲れた。6軒目でやっと見つけましたよ。どの店に行っても売り切れなんだもんなあ。(広島県／寺本博久・15歳・FS−A1ST)※編集部／本屋さんで予約しとくと確実に手に入ります。★付録のディスクはとてもよいです。今月号(11月号)のオールディーズのようなゲームを、これからもどんどん入れてください。(神奈川県／百々直樹・17歳・MSX2＋)

★『ほぼ梅麿のCG描き方入門』買いました。CGデータの変換ができるのがよかった。（兵庫県／上垣俊之・16歳・ターボR）★『ウォーロイド』、それは唯一アスキーのゲームでおもしろかったもの。しっかし感動しました。今PLAYしても熱い！（徳島県・尾崎一城・21歳・A1GT、WAVY2）★昔、友だちによくかりて遊んでいた名作『ウォーロイド』が、付録ディスクに入っていたので、ひさしぶりにMSX・FANを買った。（大阪府／寺尾将・16歳・FS-A1）★『ウォーロイド』がおもしろい。これからもがんばってね。（大阪府／石田晃・13歳・MSX2＋）

すぺしゃる

自分で絵を組みこめる『とっかえジグソー（アレンジバージョン）』なのだ！

©マイクロキャビン

先月のカルトクイズにつづき、新作『キャビパニ』からパズルの体験版「とっかえジグソー（アレンジバージョン）」の登場だ。ゲーム本編では、15パズルとジグソーパズルの2種類が楽しめるが、付録ディスクにはジグソーのほうのみ収録。128ピースで構成されたパズルは超難解で、クリアするのは大変だぞ。

さて、P.109の指示にしたがい解凍作業を終えたらゲームスタート。用意されているSTAGEは1～8まで。が、最初は1～3の3面分しか絵が用意されていないので、そのなかから好きな面を選ぶのだ。

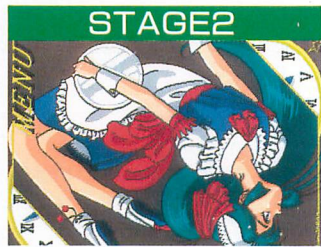
遊び方は、入れ換えたいピースを画面上の指カーソルでそれぞれ指定しスペースキーでチェンジ。それを繰り返して絵を完成させればクリアだ。途中でリターンキーを押せば、位置の当たっているピースを教えてくれたりもする。また、根性のない人のため、ESCキーでギブアップという道も用意されている。

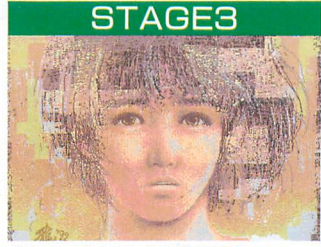
なお、STAGE 1のCGは、マイクロキャビンからいただいたもの（『キャビパニ』本編のどこかで見られる）。STAGE2および3については、本誌CGコンテスト投稿作品より、作品を収録させてもらった。

DSKF 337 EXT－SP1

↑ワイヤーONは各ピースのさかい目に線が入る。OFFにするとさかいの線が消える。これは、ゲーム中にSHIFTキーを押すことによって切り替わるので、使いやすいほうを選ぶといい

STAGE1

↑マイクロキャビンが用意してくれたグラフィック。『キャビパニ』のゲーム中でも出てくる

STAGE2

↑8月号CGコンテストに掲載された、日本製作「ご注文は？」を収録した

STAGE3

↑STAGE 3は、中林雅人作「Because」。これは11月号CGコンテスト掲載作品

好きな絵を組みこんでパズルにするために

この「とっかえジグソー」には、自分で描いたCGが組みこめるという、うれしい機能がついている。これにより、この世にふたつとないオリジナルのパズルをつくることができるのである。解凍作業が終わった時点（ようするに、はじめて遊ぶとき）で用意されている絵は、ステージ1～3に入っている3点のみで、ステージ4～8の5ステージ分は空きの状態にある。自分で組みこむCGは、その空いているステージ（5枚分）に、ということになるわけだ。CGの組みこみ方は、以下を参照のうえやってみてほしい。

①まず、SCREEN7の512×192の範囲で描かれた絵を用意する。本来SCREEN7は512×212だが、プログラムの関係上タテは192ドットしか表示されないので注意（512×212で描いても実際に表示されるのは512×192）。そのとき、パレット1は黒、パレット15は白にすることをオススメ。さらに、グラフィックにワクをつけておくと見やすくてベターだ。

②『グラフサウルス』で描いたCGの場合、ユーティリティディスクの中の「PLTLNK.BAS」を使ってBASICのセーブ方式にしておくことが必要です（ほかのツールを使用する人は下欄外を参照のこと）。

③BASICを立ちあげ、グラフィックを表示させる。そして、パズル用データにセーブし直す。セーブは、

```
BSAVE"GRP?.DAT",0,&HFAA7,S
```

?の部分には、ステージNo.が入る。例えばステージ4にしたいのなら3、ステージ5にしたいのなら4といったぐあいに、ステージから1を引いた数をいれること（ステージ1～3には、すでに絵が入っているので重ねてセーブしないように）。わからない人のために、下に具体的なプログラムの例をあげておくので参考にしてほしい。

```
10 SCREEN7
20 BLOAD"ファイル名",S
30 COLOR=RESTORE
40 IF STRIG(0)=0 THEN 40
50 BSAVE"GRP?.DAT",0,&HFAA7,S
```

このプログラムを実行すると、まず絵を表示します。絵が完全に表示されたらパズル用のディスクに入れかえてスペースキーを押してください。すると、パズル用のデータにセーブしなおしてくれます。行20のファイル名は自分のCGのファイル名を、行50の?はパズルのステージNo.から1ひいた数を入れます。

AVフォーラム

今月、原田敏峰クンの『ほういち』は漢字ROMがないと正常に動きません。漢字ROMがないとほういちの顔に漢字ではなく、黒い四角が表示されてしまいます。

また、付録ディスクのAVフォーラムのオープニングはスペースキーでとばせるようになりました。

⇒92ページ

CGコンテスト

今月はイラスト部門上位3作品と、ぬりえ部門1作品を収録しているぞよ。本当はマロの描いたトビラCGも入れたかったんじゃが、時間がなくて落ちたでおじゃる。しくしく。ファイルは圧縮されているので、前のページをよく読んでからお楽しみあれ。

⇒94ページ

EXT－CG

「ツール！」

ファンダム内にできた新コーナー「ツール！」のディスク窓口です。今月は、体験版テキストエディタ『v&z－small』（by バイパー）を圧縮して収録しています。

解凍後のくわしい使い方やそのほかの事情は、本編の「ツール！」を見てください。

⇒58ページ

パソ通天国

通信ソフトの『RAETERM』を収録したので、パソ通をやったことのない人はぜひ、パソ通をはじめてみてほしい。今年をキミのパソ通元年にしよう！　したがって、今回はモデムカートリッジかRS－232C＋汎用モデムがないと動きません。

⇒86ページ

DSKF 167 EXT－PSTN

※注……『FIツールディスク』や『CG－7』を使っている人は、パレットコードとRGBの各成分の値（0～7）をメモし、COLOR＝（パレットコード，赤，緑，青）で上のプログラムの行30のかわりにパレットを設定するように改造してください。ただし、パレットを変更しないで描いたCGはそのまま上のプログラムで対処できます。また、『DD倶楽部』や『パナソニックシステムディスク』などSCREEN 7以外で描いたCGはパズルに使用することはできません。

オマケ

『ウォーロイド・マップコンストラクション』

©アスキー

※注このツールはデータレコーダが必要です。

92年11月号に収録した『ウォーロイド』のマップコンストラクションだ。これでオリジナルマップを作って、遊んじゃおうというツールなのだ。

注意してほしいのは、これだけではウォーロイドとして遊べない。11月号の付録ディスクを用意しておいてほしい。

まず、右の画面写真を見てほしい。画面の上に表示されているモードテーブル。F1～F3で、「フォントエディタ」「ピクチャーエディタ」「ルックモード」の3つのモードに入る。

「フォントエディタ」は、マップのキャラクタパターン（これをフォントと呼ぶ）を作成するモード。「ピクチャーエディタ」は、作成したフォントをマップ内に配置するモード。「ルックモード」は横32×たて20（フォントパターンで）のマップを眺めるモードのことだ。

基本画面の説明

❶モードテーブル
いま選択されているモードは、モード名の左右に「■」が点滅している。

❷拡大画面
デザインしているフォントが拡大される。わくの中で点滅している「■」がカーソル。

❸カラーテーブル
選択しているドットカラーは「V」、ボーダーカラーは「□」で点滅している。ボーダーカラーは最初は0だ。

❹コマンドテーブル
フォントエディタモードでのコマンド7種類が表示されている。

❺フォントテーブル
登録されたフォントと、そのアスキーコードが表示されている。このテーブル内で点滅している「□」がフォントカーソルだ。

❻ピクチャー画面
作成中のマップの一部が見える。画面内で点滅している「□」を動かすと、上下にスクロールする。画面左は、Y軸インジケータだ。

オリジナルマップを作ろう

まずはフォントパターンを作ることから始めよう。パターンは8×8ドットで、No.C0～No.F7までの計56パターンが作成できる。F8～FFまでのパターンは、あらかじめ作成されていて変更できないもので、デザインの参考にするといい。作り方は上の写真の②、拡大画面を使用する。0～9、A～Fのキーで色を選び、カーソルキーでカーソルを動かし、スペースキーでドットを打つ。気に入らなければGRAPHキーで、ドットを消すこともできる。完成したらCTRL＋Pでフォントをしまおう。次にそのフォントの属性を必ず決める。属性は、CTRL＋B、CTRL＋C、CTRL＋F、CTRL＋Wのいずれかで指定し、色で区別される（色と属性の関係は左下の表参照）。これが終わって本当のフォント完成だ。

ある程度の数のフォントパターンができあがったら、F2キーでピクチャーモードに入ろう。ここでフォントをマップ上に並べていくのだ。このときSELECTキーでマップ自体の背景の色を変えることができる。ここでマップ全体を見たいという人は、F3キーを押して、ルックモードに入ろう。ここではウォーロイドの位置を指定することもできる。

何度も修正して気に入ったものができたなら、カセットテープにデータをセーブしよう。ESC＋F5キーでセーブモードに入る。このモードに入ると「CHARACTER TYPE?」と聞いてくるので、エディタに最初から登録されているフォントだけで作ったマップならば、Rキー、自分で登録したフォントがあれば0キーを押す。セーブを中止したいときは、F1～F4のどれかのキーを押せばいい。

さて、セーブをしたらテストプレイだ。『ウォーロイド』を立ち上げ、ESCキーを押してパラメータ設定モードに入り、T、A、P、E、SHIFTの5つのキーを同時に押す。画面上に「TAPE」の表示が出たらスペースキーを押してプレイ人数を決定し、もう1度スペースキーを押したらロード開始だ。

実際にプレイしてみて気に入らなかったり、手直ししたいときはもう1度「マップコンストラクション」を立ち上げ、マップデータを修正するのだ。ESC＋F4キーでロードできる。ロード中止はCTRL＋STOPキー。

最後に、壊れる壁について注意（フォント属性は黄色）。この壁はビームが1度当たって壊れ、もう1度当たって消滅するため、4つのフォントパターンを必要とする。

★F1キー／フォントエディタ

コマンド	内容
⇧⇩⇦⇨	拡大画面内のカーソルを動かす
0～9、A～F	16色のドットカラーを選択する
SHIFT＋⇧⇩⇦⇨	フォントカーソルを動かす
SPACE	拡大画面内にドットを打つ
GRAPH	拡大画面内の点を消す
CTRL＋G	フォントカーソルが指すフォントを、拡大画面内に読み出す
CTRL＋P	拡大画面内のフォントを、フォンカーソルの指す位置に書きこむ。ただし属性は指定されない
CTRL＋D	フォントカーソルの指しているフォントを、クリアする
CTRL＋B	拡大画面内のフォントを、背景としてフォントカーソルの指す位置に登録する（属性指定）
CTRL＋C	拡大画面内のフォントを、壊れる壁としてフォントカーソルの指す位置に登録する（属性指定）
CRTL＋F	拡大画面内のフォントを、床としてフォントカーソルの指す位置に登録する（属性指定）
CRTL＋W	拡大画面内のフォントを、壁としてフォントカーソルの指す位置る登録する（属性指定）

色		属性
	（水色）	背景。ウォーロイドの動きに影響しない
	（赤）	機雷とエネルギーボール。F8とF9のみ
	（青）	床。ビームは通過。ウォーロイドは下から通過
	（緑）	壁。ビーム、ウォーロイドとも通過できない
	（黄）	ビームによって壊れる壁。4パターン必要

★F2キー／ピクチャーエディタ

コマンド	内容
⇧⇩⇦⇨	ピクチャーカーソルを動かす
SHIFT＋⇧⇩⇦⇨	フォントカーソルを動かす
SPACE	フォントカーソルの指すフォントを、ピクチャーカーソルの指す位置に置く
GRAPH	ピクチャーカーソルが指す位置のフォントを消す

★F3キー／キールックモード

コマンド	内容
⇧⇩⇦⇨	EARTHのウォーロイドカーソル（左側）を動かす
SHIFT＋⇧⇩⇦⇨	EXOAのウォーロイドカーソル（右側）を動かす
SHIFT＋カンマ、ピリオド	EXOAのエネルギー初期値を変更。SHIFT＋カンマでダウン、ピリオドでアップ
カンマ、ピリオド	EARTHのエネルギー初期値を変更。カンマでダウン、ピリオドでアップ
CRTL＋G	EARTHのビームガンの有無を決定する。□であり、■でなし
SHIFT＋CRTL＋G	EXOAのビームガンの有無を決定する。□であり、■でなし

MIDI三度笠

FRIEVE作の3曲。「RUN"ファイル名"リターン」でそれぞれ鳴らすことができます。どれもCM-32L用ですが、違う楽器を持っている人は73ページの表を参考にして音色を変えてみてね。これらはGTまたは『μ・PACK』が必要です。

FM音楽館

全採用作品5曲とオマケ1曲の6曲を収録しています。メニューから選んでください。曲が終わるか、スペースキーを押すかで、演奏を終えてメニューに戻ります。『Jingle Bells』だけはスペースキーを押すまで終わりません。

※この『ウォーロイド・マップコンストラクション』は『ログイン』昭和61年1月号に掲載されたものです。

付録ディスク いいたい放題

★初期の付録ディスクを立ち上げると今のディスクの速さがよくわかります。すばらしい進歩です。これからもがんばってください。（神奈川県／北原聡・20歳・FS-A1GT）★ひさびさに付録ディスク1号を立ち上げたが、すごく遅かった。1年もたったらずいぶん進化したんだな〜。（鳥取県／山中善清・16歳・FS-4600F）★今月号のオールディーズの『ウォーロイド』はとてもおもしろかった。兄や友だちとやって燃えた。今度もまたおもしろいやつを入れてください。お願いします。この内容で980円はとてもお買得です。（愛知県／小島宏仁・14歳・FS-A1F）

付録ディスク いいたい放題

★最近CGに興味をもちました。もちろん『ほほ梅麿のCG描き方入門』も買いましたよ。（北海道／久保田勇・24歳・FS－A1GT）★今月号のオールディーズ『ウォーロイド』はおもしろかったです。小4か小5のときに学研の「学習と科学」に紹介されていて、ほしいと思いながらあきらめていたゲームでした。それが今頃になってできるとは思いませんでした。（鹿児島県／竹原綾一・16歳・FS－A1ST）★『ほほ梅麿のCG描き方入門』買いました。初心者にはとてもわかりやすいし、ディスクもついてるから、自分の画面でCGをよく見られるので勉強になります。（岩手県／四戸光・22歳・FS－A1WX）

今月の表紙

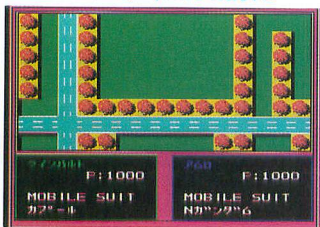
新年ということで表紙も新しくなり、CGコンテストでおなじみの「ホルスタイン渡辺」くんが表紙のCGを描いてくれることになりました。その表紙のCGを収録しています。

ここに載せてあるのはその原画です。正月にちなんで和服姿の女性がお雑煮を食べていますね。このホルスタイン渡辺くんにもB：を書いてもらいましたので見てみてください。

⬆➡タイトルCGの作者ホルスタイン渡辺とその原画。この原画にバックが描かれてないが、富士の裾野に住んでいるだけあってバックも富士だ

あてましょQ

11月情報号の答えは、ファミリーソフトの『MSフィールド機動戦士ガンダム』でした。いつもにくらべると、わりにかんたんだったようで、正解者が続出。抽選で「ガンダム」の特製ポスター（美樹本晴彦・画ほか）を5枚セットで5名にプレゼントしちゃいます。当選者は、〈福島県〉鈴木順、〈東京都〉斉藤直樹、〈長野県〉高山泰、〈大阪府〉藤原覚、〈鹿児島県〉岩崎聡宗、（敬称略）。おめでと。

⬇ファミリーソフトから発売されている『MSフィールド～』。7,800円で発売中だ

ファンダムGAMES&サンプルプログラム

■ファンダムGAMES

今月は9本の採用を決めて、フンフフンと鼻歌を歌っていると、いつのまにか"たこあげえむ"もディスクに入っていました。そうそう、これもなんだか心のあたたかいゲームでした。

ところで、今月の小メニューはこれまでのものとずいぶん変わりました。まず、コーナーロゴを廃止し、メニューのタイトル文字を中央でそろえました。

10本のうち、

MAGIC BATTLE
Another Land
SLIME WORLD

の3本は、圧縮ファイルで、必要なDSKFと再解凍用バッチファイル名は右下に左から順に明記してあります。また、一度解凍してしまったディスクからゲームを再起動するときは、DOS画面でそれぞれ次のバッチファイル名を入力してください。

RUN－MB
RUN－AL
RUN－SLIM

つまり再解凍のときのファイル名のEXTをRUNに変えればいいのです。

⇨27ページから

■ファンダム・サンプル

今月は、2本のサンプルを収録しました。

「新・マシン語の気持ち」より
NMH－1．SIM
＝ラベルに関するサンプル
「BASICピクニック」より
GRP－FONT．BP1
＝グラフィック画面にオリジナル文字を表示する

くわしくはそれぞれ40ページ、68ページを参照してください。

EXT－MB　EXT－AL　EXT－SLIM

【アル甲補足情報】ファイル名とファイターとの関係は以下のとおり。ALG-06(以下ALG-を省略)＝U 800、08＝SHABARIN、09＝Weakest、10＝TAGOSAKU、14＝MP-V06ZX、17＝GH-9 HIR

アル甲

■PBRSYSのバグについて

6体目のファイターのファイルサイズが500バイトていどを超えると、Disk－BASICを壊す恐れがあるというバグが、PBRSYSとPBRDEBUGにありました。

今月のファイルのなかにある拡張子「．MRG」の2本はこのバグを直すたのファイルです。

①まず、12月号のディスクをセットして、
LOAD"PBRSYS"
②次に今月のアル甲解凍後のディスクをセットして
MERGE"PBR-BUG.MRG"
③そのまま、そのディスクに
SAVE"PBRSYS"

これと同様の手順で、
①LOAD"PBRDEBUG"
②MERGE"PBR-BG2.MRG"
③SAVE"PBRDEBUG"

として、PBRDEBUGのほうも修正してください。なお、バグを取った2本のプログラムを入れてあるディスクには、かならずPBRSYS．BINも入れてください。

■決勝進出ファイター

ND部門決勝進出ファイターをソース、オブジェクトとも収録しました。

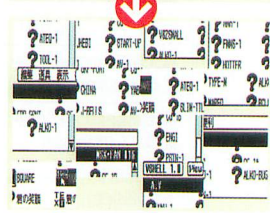
⇨53ページ

MSX-DOS

付録ディスクのシステムから抜けてDOS（またはDOS2）に入るコーナーです。

自分でコマンドを入力して解凍やファイルの実行をしたい人や、付録ディスクのファイルをコピーしたい人のためにいちおう設けてあるわけです。

MSXView

今回収録したのは『SQUARE DA(デスクアクセサリ)』というやつです。これは画面がバラバラに分割されてランダムに動くというものです。これはディスプレイにグラフィックの残像が出てしまうというスクリーンの焼きつきを防ぐ働きがあります。バージョン1.21以上では一定時間をすぎると勝手に動きだすようになってます。

⬅これは付録ディスクをViewで読み込んだ画面

⬅上のがバラバラになってしまい、わけがわからん状態

賞金¥5000 お年玉クイズだ！

好評メニュークイズ第2弾は、くしくもお正月号なので、現金5千円を正解者のなかから抽選で3名様にさしあげます。

では、問題です。

問題　付録ディスクの大メニュー画面であることをすると、「抽選で3名様に5千円の現金があたるお年玉クイズのキーワード」が表示されます。そのキーワードはなんでしょう。

キーワードを見つけた人は、ハガキにそのキーワードと、あなたの住所(〒も)・氏名・年齢・職業・電話番号を書いて、
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部
「お年玉クイズ」係
まで送ってください。しめ切りは、1993年1月8日必着。発表は、1993年3月情報号のこのへんで。

スペースがあまったので、ヒントを出しちゃおうかなあ。
①使うキーは、カーソルキーとスペースキーのみ
②「すぺしゃる」から斜め入力なしで6手で見られます
③通り過ぎないように注意

むずかしいかなあ。健康にはくれぐれも気をつけてください。

スーパー付録ディスク内容一覧表

記号の意味⇨無印はＭＳＸ２以降、●はＭＳＸ１以降、☆はＭＳＸ２＋以降、★はターボＲ専用プログラムです。♪のついたソフトはＭＳＸ－ＭＵＳＩＣ(ＦＭ音源)に対応。
※各コーナータイトルのＡＢＣは、それぞれのコーナーのとタイプを表しています。⇨付録ディスクパッケージ裏面参照

コーナータイトル	関連記事名	内容説明	タイトル	ファイル名	備考
すべしゃるⒶ	付録ディスクの使い方(Ｐ110)	パズル	自分で絵を組みこめる『とっかえジグソー(アレンジバージョン)』	SPCL－1A . LZH SPCL－1B . LZH	圧縮ファイルです。
今月の表紙Ⓒ	付録ディスクの使い方(Ｐ112)	表紙ＣＧ	MOCHI	COVER－1 . XS	付録ディスク用に圧縮されたグラフィックデータです。
ファンダム・GAMESⒶ	ファンダム(Ｐ27～62)	掲載プログラム	●Gravit2 ●あるアリの熾烈な戦い 超低速度天文シミュレーション 雨がやんだ! さあ、散歩に行こう!! ●GAME MAKER ●大富豪 ●MAGIC BATTLE Another Land SLIME WORLD ●たこあげえむ	GRAVIT2 . FD1 ARUARI . FD1 TENMON . FD1 SAMPO . FD1 MAKER . FD1 DAIFUGOU. FD1 MBATTLE . LZH ANOTHER . LZH SLIME . LZH TAKOAGE . FD1	拡張子「. FD1」のファイルはすべてBASICプログラムです。 拡張子「. LZH」のファイルは圧縮ファイルです。
ファンダム・サンプルプログラムⒷ	スーパービギナーズ講座(Ｐ56) 新・マシン語の気持ち(Ｐ40)	掲載プログラム	●グラフィック画面でユーザー定義キャラクタを表示する●サンプルプログラム	GRP－FONT. BP1 NMH－1 . SIM	BASICプログラムです。 『SimpleASM』用ソースファイルです。
アル甲Ⓐ＋Ⓒ	アル甲４(Ｐ53)	掲載プログラム	●PBR用ファイターND部門決勝進出ファイター６体	ALKO－1 . LZH	圧縮ファイルです。
「ツール!」Ⓐ	「ツール!」(Ｐ58)	掲載プログラム	●体験版テキストエディタ「v&z small」	V&ZSMALL. LZH	圧縮ファイルです。
FM音楽館Ⓐ	FM音楽館(Ｐ64～67)	掲載プログラム	♪In China ♪中東のやぶへび ♪スタートアップ ♪Engi ♪Hotter than hell ♪Jingle Bells	CHINA . FM1 YABUHEBI. FM1 START－UP. FM1 ENGI . FM1 HOTTER . FM1 J－BELLS . FM1	BASICプログラムです。
AVフォーラムⒶ	AVフォーラム(Ｐ92～93)	掲載プログラム	今月の１本／規定部門「私の家」／自由部門	AV－1 . BAS AV－1 . BIN	起動用BASICプログラムです。マシン語ファイルです。
ほほ梅麿のCGコンテストⒶ	ほほ梅麿のＣＧコンテスト(Ｐ94～99)	掲載ＣＧ	イラスト部門「MALAWI」「夜明け」「JANE」／ぬりえ部門「ぬりえしました」／ぬりえ部門用教材CG	CG－1A . LZH CG－1B . LZH	圧縮ファイルです。
パソ通天国Ⓐ	パソ通天国(Ｐ86～91)	通信ソフト	●RAETERM Ver.0.810	RAET082A. LZH	圧縮ファイルです。
MSXViewⒷ	付録ディスクの使い方(Ｐ112)	DA(デスクアクセサリ)	★収録したDAの説明 ★SQUARE DA(MSXView Ver1.21用スクリーンセーバー)	SQUARE . BOK SQUARE . DA	PageBOOK用ファイルです。 DA本体です。
MIDI三度笠Ⓑ	MIDI三度笠(Ｐ76～77) 付録ディスクの使い方(Ｐ111)	MIDI音楽データ	★君の笑顔 ★「SLIME WORLD」の「オープニングテーマ」	君の笑顔 . MID 君の笑顔 . MI2 君の笑顔 . TXT SLIM－TTL. MID	BASICプログラムです。 テキストファイルです。
あてましょQⒸ	付録ディスクの使い方(Ｐ112)	ソフトハウス名当てクイズ	――――	ATEQ－1 . XS8	付録ディスク用に圧縮されたグラフィックデータです。
MSX－DOSⒶ	付録ディスクの使い方(Ｐ112)	ＭＳＸ－ＤＯＳ１、２の基本セット	ＭＳＸ－ＤＯＳ１ ＭＳＸ－ＤＯＳ２	MSXDOS . SYS COMMAND . COM MSXDOS2 . SYS COMMAND2. COM	MSX2/2＋用のMSX－DOS1セットと、MSX－DOS2セットが入っています。ターボRはおもにDOS2で、それ以外はDOS1で起動しています。
オマケⒶ	付録ディスクの使い方(Ｐ111)	1992年11月号収録「ウォーロイド」のマップエディタ	●ウォーロイド・マップコンストラクション	WARED	マシン語ファイルです。
B：Ⓒ	――――	編集後記	――――	BCLN－1 . C	付録ディスク用テキストファイルです。ここにはキーワードはありません。

※拡張子にLZHが付くファイルは、フリーウェアの「LHA」(吉川栄泰・作)で圧縮したものです。※圧縮ファイルを解凍するときに使用している「PMEXT.COM」は、フリーウェアの「PMext」(ぺぱあみんと★すたあ・作)です。また、付録ディスクに同時に収録しているPMEXTDOC.LZHは、このPMextのドキュメント(テキスト)を圧縮したものです。

付録ディスク いいたい放題

★今月の付録ディスクの「ウォーロイド」がよかった。あのなつかしいゲームをやれて久しぶりに熱くなった。あとファンダムゲームズも楽しかった。ディスクの性能も向上してますますおもしろくなり、毎月楽しみにしている。これからも値段を維持し続けていいものを作り続けてください。(神奈川県／佐々木学・19歳・FS－A1ST)★どんどん付録ディスクの解凍作業が楽になってきていると思う。すでにディスクに入っているファイルをパスするのはすばらしい。(千葉県／小関和紀・16歳・FS－A1ST)

FAN・CLIP・

数千人のOrcが集まるパソケットとは

屋形船の浮かぶ川沿いに朝からならぶパソケット通

開場まえの列。ふつう閑散としている祝日の浅草橋だがこの日だけは熱気と妖気が漂っていた

入場者の列の向こうに見える船は、神田川に係留されている屋形船の群

開場10分まえにバグが見つかったソフトを修正しているMSXのグループ。ぼくはこのソフト「すちゃらか〜」を買いました。500円

11月3日、編集部内にも愛好家の多いパソケットＸＸⅦ(東京・浅草橋／東京文具共和会館)に行ってきた。

パソケットといっても、パソコンのソケットではない(第一そんなものはない)。パソはパソコンのパソだが、ケットはマーケットのケットで、ようするに、パソコン同人ソフト・同人誌の即売会なのである。ローマ数字は27で、27回目という意味だが、これは東京のパソケットだけの通算回数で、ほかにも札幌、仙台、新潟、水戸、静岡、名古屋、大阪、京都、広島、岡山、高松、博多などなどなどなど全国各地で5〜20回ずつのパソケットが開催されている。全国規模で見渡すとパソケットが開催されていない週はない。

パソケットは、約4年まえにあるファミコンショップの従業員の趣味活動から始まった。東京のパソケットにかぎると、現在は、出店数100〜200、来場者2000〜3000人くらいの規模のものがほぼ毎月開かれている。

今回のパソケットの場合、開場は11時で、閉まるのは15時。つまり、わずか4時間しか開いてない。同人ソフトに強いテクポリにくっついて、朝10時半に会場に行ってみると、入口には、すでに数百人がならんでいた。

こういう場合の常として、前のほうに並んでいる人に「何時頃からならんでますかあ」と聞いたら、同行していた編集部あじの友人だった。その友人は始発で来たという。最前列のグループにも聞いたら「昨日からいるという話もある。うそうそ」となんだかよくわからない答え。あとで、入場券のかわりに買うカタログ(500円)を見たら、「午前8時前には会場に来ないでください」と書いてあった。うむ。

今回の会場は「東京ではいちばん小さい会場」(パソケット通の国際課・OSADA)だそうだが、それでも体育館くらいのフロアを2つ借り切って、120のサークルが出店していた(3000円の参加料を払えば店が出せる)。そのうち、MSXのソフトを出しているのは12サークル。ちょうど10分の1。

会場を回りながら、Orcを探した。所属する同人グループ「あらかわ研」の販売に来ているはずなのだ。見つけたら、あらかわ研ごと写真に撮ってやろうと思っていたのだが、混雑した会場を動く人々は、売る人も買う人もおなじような雰囲気で、年齢は20代前半、Orcとおぼしき人物はあちこちにいて、しかもどれもOrcではなかった。

パソケット出身でプロになったプログラマも多いらしい。「あまりいわないようですが、パソケット同窓会なんかやると、おもしろいでしょうね」(パソケット事務局・矢崎明さん)

そうこうするうちに、つい500円でMSX用の「FM音源すちゃらかDISK」(by RISKY)というのを買ってしまった。Orcのあらかわ研は、PC98用のゲームソフトを200円で売っていたそうだから、これって高額ソフトなんでしょうか。

パソケット会場内。カメラマンが逃げだすほどの熱気でムンムン。パソケットで買うソフトについては「買ってみなければわからない」(駆け出し放送作家M氏)というのが一般的見解

写真・浜野忠夫

次号は、 1993年を占う誌面刷新第2号はホル(略)のCGが楽しみな如月情報号 **1月11日発売** 予価980円

●発売　徳間書店
●発行・編集　徳間書店インターメディア
PUBLISHER
栃窪宏男
EDITOR & LEPRECHAUN
山森尚
EDITOR IN CHIEF
北根紀子
SENIOR CONTRIBUTING EDITOR
山科敦之
EDITORIAL STAFF
加藤久人＋川尻淳史＋鴇田洋志＋福成雅英＋諸橋康一
ASSISTANT EDITORS
池田和代＋石橋憲吾＋奥成洋輔＋奥義之＋笹谷尚弘＋福田昌弘＋村山和幸＋山口直樹＋山田貞幸
CONTRIBUTORS
高田陽＋田崇由紀＋諏訪由里子＋横川理彦＋星野博和＋浜野忠夫＋鈴木伸一＋馬場俊輔＋早坂泰成
●制作
ART DIRECTOR & COVER DESIGNER
井沢俊二
EDITORIAL DESIGNERS
井沢俊二＋高田亜季＋デザイラ〈釜田泰行〉＋TERRACE
ILLUSTRATORS
しまづ★どんき＋中野カンフー！＋野見山つつじ＋成田保宏＋南辰真
COVER CG DESIGNER
ホルスタイン渡辺
COVER PHOTOGRAPHER
矢藤修三＋大嶋一成
FINISH DESIGNERS
(有)あくせす＋(株)ワードポップ
PRINTER
大日本印刷株式会社

EDITORIAL A:(エーコロン)

◆ついさっきまで気がつかなかったが、新年号だ。どうりで表紙が革命的に変わった。このあいだクリップで「熱心な読者兼有力投稿者」として取材してきたばかりのホル(略)が、いつのまにか「仕事仲間」になっていたのにはちょっと驚いた◆しかし、考えてみれば、付録ディスクのBGMだって最近はずっと、読者(といっても投稿者はまだまだ少ないけれど)の作品だ◆じつは、これは来月号で明らかにしようと思っていたのだけれど、今月の付録ディスクや『スーパープロコレ4』の付録ディスクのメニューCGは、読者の作ったツール(『SIIANIME』by SII。2月号で収録・紹介する予定)で制作している。「グラフサウルスよりも使いやすかったりして」(Orc)◆MSXのいいところは、プロとアマチュアの境界があいまいなところだ。最近、プロは元気がないが、それと反対にアマチュアはやたらに元気がいい。1993年は、アマチュアのパワーがMSXを救うのかもしれない。

AD★INDEX

ASCII

ひろがる魅力、MSX。

turbo R対応も加えて、多彩なバリエーション

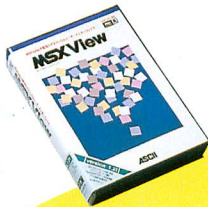
MSX turbo R専用グラフィカルユーザーインターフェイスMSXView1.21（エムエスエックス・ビュウ1.21）

MSX View 1.21

MSX turbo R専用

価格：9,800円（送料1,000円）

MSXViewは、MSX turbo Rの処理スピードを活かした、本格的なグラフィカルユーザーインターフェイス（GUI）です。ソフトウェアの操作はもちろんのこと、ファイルの複写や削除などもマウスで簡単に行うことができます。

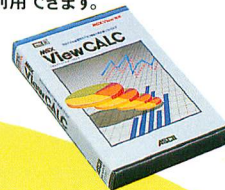
■特長：●マウスでのアイコン操作で、ファイルの複写や削除などが可能。●対応ソフトなら使用方法はすべて統一。異なるソフトウェアの操作方法をおぼえるのが簡単。●MSXViewからMSX-DOSのコマンド、バッチファイル、BASICプログラムを実行可能。●スクリーンセーバー機能をサポート。●専用アプリケーションソフト／ViewTED、ViewDRAW、View PAINT、PageBOOKが付属。
■対応機種：Panasonic FS-A1ST

【ご注意】Panasonic FS-A1GT（松下電器産業株式会社製）には、「MSXView」が内蔵されています。

MSXView専用のグラフ機能付き表計算ソフトウェア ViewCALC（ビュウ・カルク）

MSX ViewCALC

MSX turbo R専用

価格：14,800円（送料1,000円）

「ViewCALC」は、MSXView上で動作するグラフ作成機能付きの表計算ソフトウェアです。売上レポートの作成、アンケートの集計はもちろん、家計簿や住宅ローンのシミュレーションなど、幅広い用途に利用できます。

■特長：●最大で横64×縦128の表を作成可能（理論値）。●グラフ自動作成機能により、ワークシートのデータを範囲指定するだけで、棒グラフ、円グラフ、折れ線グラフの3種類の中から選択しグラフが作成可能。●数値演算、論理演算はもちろん、52種類の関数（sum、max、modなど）もサポート。また、これらを組み合わせて独自のユーザー関数を作成することも可能。
■対応機種：MSX turbo R専用
※本パッケージには、「MSXView」が含まれておりません。ViewCALCをご使用になるには、「MSXView」が必要です。

MSXのメインRAMを増設するためのMSX増設RAMカートリッジ（MEM-768）

MSX 増設RAMカートリッジ

(MEM-768)

価格：30,000円（送料1,000円）

MEM-768は768KBのRAMを搭載したカートリッジです。日本語MSX-DOS2とあわせて使うことにより、RAMディスクの容量を増やすことができます。

■対応機種：MSX2、MSX2+、MSX turbo R
※MSX2、MSX2+で、本カートリッジをご使用になる場合には、日本語MSX-DOS2が必要です。MSX turbo Rでは、本カートリッジだけで、ご使用になれます。また、MEM-768のRAMディスクに保存した内容は、リセットしたり、MSX本体の電源を切ると消えます。

RS-232C方式のコミュニケーションインターフェイス
MSX-SERIAL232（エムエスエックス・シリアル232）

MSX-SERIAL232

価格：20,000円（税込・送料サービス）

MSX-SERIAL232は、MSX用のRS-232Cカートリッジです。MSX-TERMなどの通信ソフトがそのまま利用でき、拡張BASICも搭載しています。

■対応機種：MSX2、MSX2+、MSX turbo R

高速で大容量のメディア（HD）をサポート
MSX HD Interface（エムエスエックス・ハードディスクインターフェイス）

MSX HD Interface

価格：30,000円（送料サービス）

MSX HD Interfaceは、MSXでハードディスクを使うためのインターフェイスカートリッジです。
MSX2、MSX2+、MSX turbo R対応

▲対応ハードディスクについては、お問い合わせ下さい。

【ご注意】MSX-SERIAL232・MSX HD Interfaceは、通信販売のみで取り扱っております。
ご購入の申し込み・お問い合わせは、㈱アスキー直販部（電話03-3486-7114）までお願いいたします。

MSX、MSX2、MSX2+のスペックシート
MSX-Datapack（エムエスエックス・データパック）

MSX-Datapack

価格：12,000円（送料1,000円）

MSX-Datapackは、MSX2+までの公開可能な仕様とサンプルプログラムのパッケージです。

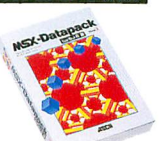
■内容：●マニュアル編…ハードウェア仕様、システムソフトウェア、MSX-DOS1、VDP、スロット、標準的な周辺装置へのアクセスなど ●ソフトウェア編…拡張BASICコマンドの作成法、漢字ROMアクセスの方法、VDPのアクセス、VSYNC割り込みなど
■対応機種：MSX、MSX2、MSX2+
■メディア：3.5-2DD

MSX turbo Rのスペックシート MSX-Datapack turbo R版
（エムエスエックス・データパック・ターボアールバージョン）

MSX-Datapack turbo R版

価格：12,000円（送料1,000円）

MSX-Datapack turbo R版は、MSX turbo Rの仕様とサンプルプログラムのパッケージです。

■内容：●マニュアル編…MSX turbo R仕様、MSX-DOS2（コマンド、ファンクションなど）、MSXViewの機能と構成、MSX-MIDI、R800インストラクション表など ●ソフトウェア編…ファイルハンドルの使用法、MSXViewアプリケーションの作成法、MSX-MIDIアプリケーションの作成法など
■対応機種：MSX turbo R ■メディア：3.5-2DD

高速・高機能通信ソフトMSX-TERM（エムエスエックス・ターム）

MSX-TERM

価格：12,800円（送料1,000円）

MSX-TERMは、オートログイン、エディタ、バックスクロールなどの本格的な機能を持ちながら、使いやすさを重視した高機能通信ソフトウェアです。

■対応機種：MSX2、MSX2+、MSX turbo R
■対応OS：MSX-DOS1、日本語MSX-DOS2
※パソコン通信をする場合には、MSX本体の他にMSX専用のモデムカートリッジ、もしくはRS-232Cカートリッジとモデムが必要です。

■本パッケージは、プログラミングテクニックの解説書ではありません。プログラミングの際のデータとして活用して下さい。

MSX-DOS2 TOOLS（エムエスエックス・ドス2 ツールズ）

MSX-DOS2 TOOLS

価格：14,800円（送料1,000円）

日本語MSX-DOS2専用のユーティリティ群。アセンブラでのプログラムを実現。漢字エディタ付属。 ※MSX turbo Rでも動作可能

MSX-SBUG2（エムエスエックス・エスバグ2）

MSX-SBUG2

価格：19,800円（送料1,000円）

日本語MSX-DOS2専用のシンボリックデバッガ。デバッガをマッパーメモリ上に置くことで、大規模プログラムにも対応。 ※MSX turbo Rでも動作可能

MSX-C Ver.1.2（エムエスエックス・シー バージョン1.2）

MSX-C Ver.1.2

価格：19,800円（送料1,000円）

日本語MSX-DOS2専用のC言語コンパイラ。プログラム作成にはMSX-DOS2 TOOLSが必要。 ※MSX turbo Rでも動作可能

◆表示価格に、消費税は含まれておりません。◆MSX、MSX-DOSは株式会社アスキーの商標です。
◇詳しい資料をお送りいたします。下記宛ご請求ください。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業本部 電話 東京(03)3486-8080 大阪(06)397-8200 株式会社アスキー

MSX・FAN 1993 JANUARY 1月情報号
平成5年1月10日発行 第7巻第1号（通巻70号） 第三種郵便物認可
発行人 栃窪宏男 編集人 山森 尚
発売 株式会社徳間書店 〒105-55東京都港区新橋4-10-1 ☎03（3433）6231㈹
編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03（3431）1627㈹
定価980円（本体951円）
T1062053160987

印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 62053—16